

September, 2009

Beste HunteDs, (en slimme HunteRs)

Nog maar even en dan is het zover, de derde editie van Hunted! 2&3 oktober worden weer 2 dagen om lang over na te praten.

Hierbij de beloofde informatie over het hele weekend. Lees het aandachtig door zodat jullie straks niet voor verrassingen komen te staan. Mochten er nog vragen zijn, kun je die stellen via info@hunted.nl. Als je de vraag stelt via www.huntedthebattle.hyves.nl kunnen de anderen er wellicht ook van profiteren. Via www.twitter.com/hunted blijf je op de hoogte van de laatste updates.

Uitleg spel Hunted

Per team krijgen jullie bij de inschrijving:

- een kaart van het spelgebied (in kleur, niet op schaal, niet super gedetailleerd en zonder coördinaten) met daarop de 100 posten;
- de mogelijkheid om de posten en grenzen van het spelgebied naar je GPS te uploaden;
- een lijst met de coördinaten van de 100 posten met korte omschrijving waar de post zich bevindt;
- een lijst van alle Hunted-teams;
- een lijst van alle Hunter-teams;
- een keycord met jullie teamnummer wat altijd zichtbaar gedragen dient te worden.

Als Hunted-team is het jullie doel zoveel mogelijk posten te vinden. Voor elke gevonden post krijgen jullie punten. Echter het vinden van de posten wordt bemoeilijkt doordat diverse Hunter-teams jullie zullen opjagen en proberen te vinden. Elke keer als ze dat lukt krijgen jullie daarvoor puntaf trek!

Uiteindelijk gaat het erom welk Hunted-team aan het einde van het weekend de meeste punten heeft.

Er is een duidelijk spelgebied (ongeveer 8 bij 7 km) uitgezet waarbinnen het spel zich moet afspelen.

Het spel in de praktijk

Bij de start krijgen jullie een kaart van het gebied met daarop de posten, het startpunt en de overnachtingplaats (TIP: Let bij de inschrijving en start goed op jullie kaart, want Hunters zullen deze proberen te bemachtigen om de positie van de posten en overnachtingplaats te achterhalen. Dit zal in jullie nadeel werken!!).

Bij de start hebben jullie deze posten ook al ge-upload naar je GPS. Door de kaart en het spelgebied goed te bestuderen, moeten jullie een soort van loopstrategie uitstippelen.

Op de posten hangt een gele sticker met een wachtwoord, dit wachtwoord is het bewijs dat jullie op het betreffende coördinaat zijn geweest. Per SMS geven jullie aan een speciaal geschreven computerprogramma door op welke post jullie zijn en wat jullie volgende post zal worden.

Het computersysteem gebruikt deze gegevens om de positie van de Hunted-teams mee vast te stellen.

Om het vinden van de Hunted-teams te bevorderen zijn alle posities door de Hunter-teams via SMS op te vragen. Dit kost hun echter wel punten. De Hunter-teams hebben bovendien ook een kaart van het spelgebied, daar staan natuurlijk niet de posten en het eindpunt op. Daarnaast krijgen jullie ook een commando om eenmalig een Hunter-team dwars te zitten.

Regelmatig zullen de tussenstanden per SMS worden doorgegeven zodat jullie een goed beeld hebben waar jullie staan in het klassement. Op basis hiervan kunnen jullie je strategie aanpassen van voorzichtig naar offensief of visa versa.

De SMS-commando's worden later aan de ingeschreven teams bekend gemaakt.



Wij zijn gehunt. En nu?

Hierbij de regels omtrent een correcte spot:

- Jullie moeten door het Hunter-team op voldoende afstand benaderd zijn (binnen tien meter) zodat er een duidelijke foto van gemaakt kan worden en dat jullie weten dat je gespot bent;
- Het hele Hunter-team moet compleet zijn. Er mag bijvoorbeeld niet iemand als chauffeur in de auto zijn achtergebleven. Mochten jullie vermoeden dat het Hunter-team niet compleet is, dan kunnen jullie later protest aantekenen;
- Jullie zijn de afgelopen 30 minuten niet gehunt;
- Jullie zijn door dit specifieke Hunter-team minimaal 1 uur niet gehunt;
- Jullie bevinden je niet in de 500 meter onschendbare zone rondom het start- en eindpunt en de overnachtingsplek;
- De spot valt binnen de officiële speltijd;
- Op de foto moeten minimaal 2 leden van jullie groepje zichtbaar zijn met groepsnummer. De foto's vormen achteraf het bewijs dat er een echte Hunt heeft plaatsgevonden;

Als bovenstaande punten allemaal kloppen is de Hunt afgehandeld en zijn jullie de komende 30 minuten onschendbaar. Als er in dit proces enige twijfel ontstaat, zullen wij achteraf van beide teams het verhaal aanhoren. Het kan zijn dat de Hunt dan alsnog wordt afgekeurd. Op deze manier is het dus mogelijk dat jullie onterecht onschendbaar zijn geweest.

Het spel is door het thuisfront online te volgen op een speciale website, deze wordt later aan de ingeschreven teams bekend gemaakt. Hier worden de locaties van de HunteD-teams en de scores met 30 minuten vertraging weergegeven.



Wat mag niet!

We verbieden niet graag iets, dat haalt immers de creativiteit weg. Om het spel eerlijk te houden toch enkele regels:

- Jullie zijn verplicht om je tent + slaapspullen zelf mee te nemen in je rugzak. Het is niet toegestaan om je spullen door 'bevriende' Hunter-teams mee te laten nemen;
- Het is niet toegestaan om je anders dan te voet te verplaatsen;
- Het is niet toegestaan om verder dan 10 meter uit elkaar te lopen;
- Het is niet toegestaan om posten vertraagd door te geven. Op het moment dat jullie een post aandoen moeten jullie dit doorgeven per SMS. Het computer systeem is verbeterd op dit punt en detecteert deze vorm van fraude. Hiervan krijgen jullie een melding en worden punten in mindering gebracht. Dit geldt ook voor het te snel doorgeven van posten!

Het startpunt

Voor degenen die een vorige ook hebben meegedaan, het startpunt is hetzelfde gebleven. Voor degenen die dit jaar nieuw zijn en zich zullen afvragen "waar is het startpunt van HunteD??", volgt hierbij het meest nauwkeurige antwoord:

N 52° 17.385 E 006° 09.752

Oftewel: Averlose Houtweg 14 te Diepenveen (dit is op het terrein van scoutinggroep President Steyn)

Dit terrein is naast het startpunt tevens ook het eindpunt voor zaterdagavond! Indien jullie ook blijven voor de overnachting van zaterdag op zondag, kunnen jullie eventueel vrijdagavond hier alvast een grotere tent opzetten.

Wij verzoeken alle HunteDs die met de auto komen hun vervoersmiddel te parkeren langs de Averlose Houtweg en **NIET** op het terrein.



Wat mee te nemen

Hieronder een korte uitleg over wat je in ieder geval dient mee te nemen. Denk verder zelf goed na wat eventueel nog handig is.

- Een degelijke rugzak waar al je spullen (zie hieronder) in moeten passen
- Basisuitrusting voor een weekend 'hiken', zoals goede loopschoenen, een goede slaapzak, matje, zaklamp, voldoende drinken voor onderweg en misschien is het wel handig om iets van camouflageachtige/donkere kleding aan te trekken
- Tent of iets dergelijks. Het is verplicht om op het eindterrein van vrijdagnacht te overnachten en het is absoluut niet toegestaan om bij een boer in de hooiberg oid te gaan overnachten! We hebben hier de afgelopen keren veel gezeik over gehad, doe dat dus gewoon niet svp.
- Mobiele telefoon (+ evt. reservetoestel)
- GPS + datakabel (o.a. voor het inlezen van de posten)
- Voldoende batterijen en/of laders voor alle elektrische apparaten
- Bord, mok en bestek
- Allerlei andere gadgets en hulpmiddelen om je tegenspelers te slim af te zijn



GPS

Een GPS is voor elk team verplicht. Je bent vrij in de keuze van het type GPS echter als organisatie raden wij een handheld GPS aan. Een autonavigatie GPS kan uiteraard ook gebruikt worden echter hebben deze duidelijk hun beperkingen. Het is in ieder geval noodzakelijk dat je diverse soorten coördinaten kunt invoeren. Wij werken met WGS84 en niet met het RD-stelsel.

Heb je geen GPS? Bij diverse buitensportzaken (Bever, Zwerfkei, etc.) kun je een handheld GPS huren voor een weekend. Ook de organisatie van HunteD heeft een aantal GPS-en in de verhuur, kosten 15 euro per weekend. Voor reservering info@hunted.nl.

Verloop van het spel

Vrijdag 2 oktober 2009

18.00	Terrein open	De organisatie is al de hele dag bezig met de voorbereidingen maar vanaf 18.00 uur is iedereen welkom en kunnen jullie evt. tentjes op zetten.
18.30	Inschrijving open	Vanaf 18.30 uur moet je er zeker zijn (of minstens één teamlid) om je in te schrijven, de spullen in ontvangst te nemen en voor te bereiden.
19.30	Sluiting inschrijving	
20.00	Welkom + uitleg spel	Om ervoor te zorgen dat de HunteDs niet meteen gepakt worden, moeten de Hunters eerst een opdracht uitvoeren voordat ook zij van start kunnen gaan.
20.30	Start spel HunteDs en Hunters	
02.00	Terrein open	Vanaf 02.00 uur zijn zowel HunteDs als Hunters welkom op het overnachtingsterrein. De bar is vanaf dat moment ook open.
02.30	Einde spel dag 1	Om 02.00 uur wordt voor de Hunters de coördinaten van het overnachtingsterrein vrijgegeven.
04.00	Bar dicht	Puur ter zelfbescherming!



Zaterdag 3 oktober 2009

08.00	Ontbijt	Ontbijt staat klaar voor alle deelnemers. Vergeet niet om ook een lunchpakketje voor onderweg te maken.
09.00	Start spel HunteDs en Hunters	We gaan weer verder met het spel. De start is ook weer gelijktijdig voor de Hunters en HunteD's.
15.00	Terrein open	Vanaf 15.00 is iedereen weer welkom op het startterrein.
15.30	Einde spel	De Hunters mogen ook het terrein op.
16.00	BBQ	Aangezien iedereen waarschijnlijk uitgehongerd is, wordt de BBQ zo snel mogelijk klaar gemaakt.
17.00	Prijsuitreiking	
17.30	Naborrelen	Kampvuur, muziekje en drankjes

Zondag	4 oktober 2009	Optioneel
10.00	Ontbijt	Ontbijt staat klaar voor alle deelnemers.
12.00	Terrein gesloten	Iedereen wordt verzocht rond 12.00 uur het terrein te verlaten zodat de organisatie kan starten met opruimen.

En verder

Het speelterrein speelt zich af in een gemêleerd terrein van bos, dorp en boerenbedrijven. Respecteer de natuur en de rust die er heerst. Vooral vrijdagavond/nacht is dit erg belangrijk. Houd je aan de algemeen geldende (verkeers)regels en verniel niet andermans eigendommen. Blijf zoveel mogelijk weg van privéterreinen.

Realiseer je goed dat het spelen van dit spel risico met zich meebrengt. De organisatie is niet verantwoordelijk voor schade en/of verlies aan jullie of andermans eigendommen. Houd deze regels s.v.p. in acht zodat wij er een mooi spel van kunnen maken en het volgend jaar weer kunnen organiseren!

SMS-regels HunteD's

Het verzenden en ontvangen van SMS-jes is een volledig geautomatiseerd proces, je kunt dus ook alleen SMS-jes verzenden die 100% voldoen aan de regels. Indien je een SMS verstuurt, wat onze computer niet kan verwerken dan krijg je een SMS terug met een foutmelding. Onze computer let niet op hoofdletters of kleine letters, je kunt ze dus door elkaar gebruiken.

Aan deze SMS-jes zijn geen extra kosten verbonden behalve die die je eigen provider voor een berichtje rekent. Het ontvangen van een SMS van ons, kost niets.

De SMS-commando's worden later aan de opgegeven teams bekend gemaakt.

Jullie krijgen bij de start een keycord met daarop jullie teamnummer. Achterop staan alle SMS commando's zodat jullie altijd bij de hand hebben wat je en hoe je de informatie doorgeeft.



We zien jullie allemaal graag de 2^e oktober in Diepenveen. Mochten er nog vragen zijn, kun je die stellen via info@hunted.nl. Als je de vraag stelt via www.huntedthebattle.hyves.nl kunnen de anderen er wellicht ook van profiteren. Via www.twitter.com/hunted blijf je op de hoogte van de laatste updates.

Met vriendelijke groet
Organisatie HunteD

Diederik
Hent
Jacob
Maurice

