

Pirita Vaba Aja Keskuse Seiklusorienteerumine

02.09.18 Pirita

J U H E N D

AJAKAVA: 10:00-10:50 Kohapealne registreerimine
10:50-11:00 Koosolek
11:00 Ühisstart
13:00-13:30 Finish ja autasustamine

START JA FINISH: Pirita Vaba Aja Keskus Merivälja tee 3, Tallinn

VÕISTLUSE TÜÜP: Seikluslik valikorienteerumine lisaülesannetega.

VAJALIK VARUSTUS: Hea tuju, sportlik riietus ja Android süsteemiga telefon punktide märkimiseks.

VÕISTKONNA SUURUS: 1-6 liiget.

KONTROLLAEG: 2 tundi. Kontrollaja ületanud võistkond ei saa tulemust kirja.

REGISTREERIMINE: Kodulehel www.seiklusministeerium.ee/pirita või vahetult enne seiklust kohapeal.

STARDIMAKS: Võistlus on kõigile osalejatele TASUTA!

VÕISTLUSREEGLID:

1. Võistlusel võivad osaleda kõik soovijad sõltumata vanusest ja soost. Osavõtt on kõigile tasuta!
2. Võisteldakse kahes võistlusklassis:
JALA (Kõik tiimi liikmed liiguvad jala).
RATAS (Vähemalt ühel tiimi liikmel on ratas).
3. Võistlustrass kulgeb Pirital Vaba Aja Keskuse vahetus läheduses.
4. Võistlusel on kasutusel Android süsteemi põhine tulemuste arvestamine. Seega peab igal osaleval võistkonnal olema üks Android op-süsteemi kasutatav telefon, millel on ka gps-suutlikkus. Telefon peab olema laetud ja vastu pidama terve võistluse jooksul. Vajadusel peab ekipaaž tagama telefoni laadimise võistluse ajal. Seadme aku tühjenemisest tingitud probleemid/puudu jäävad KP-d ei kuulu vaidlustamisele.
5. Võistelda saab ka ilma nutitelefoni, aga siis võistleb tiim väljaspool arvestust.
6. **Võistluse kirjeldus:** Võistluse stardis saavad osalejad võistlusmaterjalid(kaart ja legendileht). Võistlus koosneb 40-st punktist, mis on ära toodud võistluskaardil ja mida võib läbida vabalt valitud arvus ja järjekorras. Punktide väärtus on 3-7 punkti ja need on ära toodud võistluskaardil. Iga punkti kohta on esitatud legendilehel küsimus ja vastuse küsimusele leiab igast punktist

kohapealt. Legendilehel on toodud ka iga küsimuse kohta vastusevariandid ja igale variandile vastab täht. Õige variandi täht tuleb sisestada nutirakendusse.

7. Punkte saab sisestada vaid õiges punktis kohapeal olles ja sellest kuni 100 meetri raadiuses.
8. Punktide väärtused on 3 punkti, 5 punkti ja 7 punkti. Iga valesti sisestatud täht on punkti väärtus miinus märgiga.
9. Võistlusel on ka mitu lisaülesannet, mis toovad rohkem punkte. Lisaülesannete kirjelduse koos väärtusega leiab legendilehelt.
10. Võistluse kontrolleraeg on kokku 2 tundi, millest 1,5 tundi on nominaalaeg ja viimane 0,5 tundi on lisaag. Iga lisaaja minuti kasutamine võtab tiimil maha 1 punkti. Kontrolleraega ületanud võistkond ei saa tulemust kirja!
11. Võrdsete punktidega korral määrab paremusjärjestuse kiirem aeg.
12. Liikluseeskirjade järgimine on kohustuslik!
13. Palun kõikidel võistkondadel tulla kohale õigeaegselt ja vähemalt kella 10:30-ks.
14. Tulemused avalikustame kohe peale võistlust ja meenega autasustatakse kolme paremat võistkonda mõlemas klassis.
15. Kõik käesoleva juhendiga määratlemata küsimused lahendab võistluse juht kohapeal.
- 16. KUIDAS KASUTAN SEIKLUSE ÄPPI:**
 1. Lae alla äpp aadressilt: <http://nutilogi.ee/GisPo> (Suured tähed olulised)
 2. Luba oma telefoni turva-settingutes installida programme tundmatutest allikatest
 3. Installeeri Seikluse äpp GisPo (Luba äpil kõiki asju mida ta küsib).
 4. Ava äpp, esmakordsel kasutusel tuvasta end telefoni kaudu(äpp teeb kõik asjad ise ära)
 5. Vali loetelust sobiv võistlus, pane tiimile nimi ja liitu.
 6. Näed ekraanil punktide loendit.
 7. Jõudes sobivasse punkti vali loetelust punkt ja vali tähtede hulgast õige täht.
 8. Punkti fikseerimiseks libista ekraani ülaosas olev „slider“ vasakult paremale.
 9. Punkt ongi fikseeritud.
 10. Võistluse lõpetamiseks vali menüüst finish ja vali täht F. Aeg läheb siis automaatselt lukku.

KORRALDAJA: Seiklusministeerium OÜ. Info: Joonas@seiklusministeerium.ee või telefonil 5226895(Joonas).