

Pandivere Päeva orienteerumisvõistlus „Kultuuriküllane kodupaik“

03.06.17 Väike-Maarja alevik

J U H E N D

AJAKAVA:	12:30-12:50	Kohapealne registreerimine
	12:50-13:00	Koosolek
	13:00	Ühisstart
	15:00	Finish ja autasustamine

START JA FINISH: Laadaplats

VÕISTLUSE TÜÜP: Seikluslik valikorienteerumine lisaülesannetega.

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

VÕISTKONNA SUURUS: 2-5 liiget.

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

REGISTREERIMINE: 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 Väike-Maarja alevikus.
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 kaks lisaülesannet, mis toovad rohkem punkte. Lisaülesannete kirjelduse koos väärtusega leiab legendilehelt.
10. Võistluse kontrollaeg on kokku 2 tundi, millest 1,5 tundi on nominaalaeg ja viimane 0,5 tundi on lisa-aeg. Iga lisaaja minuti kasutamine võtab tiimil maha 1 punkti. Kontrollaega 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 12:30-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. Luba oma telefoni turva-settingutes installida programme tundmatutest allikatest.
2. Veendu, et su telefoni gps on sisse lülitatud.
3. Mine lehele: <http://nutilogi.ee/GisPo> (suured tähed on olulised).
4. Download-i ja installi Seikluse äpp GisPo.
5. Õige võistlus(Pandivere päeva O) muutub aktiivseks laupäeval 03.06.17
6. Vali enda tiimile nimi ja liitu!
7. Mõne hetke pärast peaks saabuma sinu telefoni punktide loend.
8. Ekraanil näed sa 4-te tähte. Kui soovid fikseerida punkti, siis vali äpi rippmenüüst sobiv punkti nr ja vajuta tähte, mida näed punktis. Nt saabudes punkti 14, võta rippmenüüst lahti punkt KP 14 ja seal punktis asub täht E, siis vajuta E-tähele. Äpp küsib veel üle, kas oled kindel ja olles kindel, vajuta saada.

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

Pandivere Päeva orienteerumisvõistlus toimub LEADER projekti „Kultuuriküllane kodupaik“ kaasabil.

