

Spelregels: GESPOT 🗺️🏆

1. Teams

- Een team bestaat uit 3 of 4 personen.
- Elk team wijst één captain aan.
- Deelname is op eigen risico.

Leeftijd:

- Deelname vanaf 12 jaar
 - 🔧 Kinderen t/m 14 jaar mogen alleen meedoen met een meerderjarige captain in het team.
 - 🔧 Deelnemers van 15 t/m 18 jaar hebben toestemming van hun ouders/verzorgers nodig.

2. Start & locatie

- De startlocatie is in het Schienvat in Erica.
- Elk team krijgt vooraf een starttijd.
- Meld je op tijd bij de startlocatie.
- Bij de start ontvang je de laatste instructies en de routekaart.

3. De route

- De totale route is ongeveer 8 á 10 km.
- Deze bestaat uit twee lussen van 4 á 5 km.
- Na de eerste lus kom je terug bij de startlocatie voor een korte pauze.
- Daarna start je aan de tweede lus.

4. Posten & opdrachten

- Langs de route zijn verschillende posten met opdrachten.
- Posten mogen niet worden overgeslagen.
- Het overslaan van een post levert straf tijd op.
- Opdrachten moeten correct worden uitgevoerd voordat je verder mag.

5. Spotters

- Tijdens het spel zijn er spotters actief.
- Spotters zoeken teams die onderweg zijn.
- Word je gespot, dan moet je je direct overgeven.

5a. Vrije zones bij posten

- Bij elke post is een vrije zone.
- Binnen deze vrije zone kunnen teams niet worden gespot.
- De vrije zone wordt duidelijk aangegeven door de organisatie of vrijwilligers.
- Buiten de vrije zone geldt het spel weer volledig en kunnen teams worden gespot

6. Gepakt worden

- Als je wordt gespot:
 - 🔦 Word je teruggebracht naar de vorige post,
 - 🔦 Of je krijgt een straf tijd.

De organisatie bepaalt wat in dat moment van toepassing is.

7. Tijd & winnen

- De tijd loopt vanaf de start tot aan de finish.
- Het team met de snelste eindtijd wint GESPOT.
- Bij twijfel of discussie beslist altijd de organisatie.

8. Veiligheid & gedrag

- Volg aanwijzingen van organisatie en vrijwilligers altijd op.
- Blijf op de aangegeven route.
- Respecteer elkaar, de omgeving en privéterrein.
- Onsportief gedrag kan leiden tot straf tijd of uitsluiting.

9. Materiaal

- Stevige schoenen en kleding die vies mag worden zijn aan te raden.
- Een zaklamp kan handig zijn, maar let op: spotters kunnen je hierdoor ook makkelijker vinden.

10. Het breekbare voorwerp

- Elk team moet een **breekbaar voorwerp** meenemen.
- Dit voorwerp moet **heel over de finish** komen.
- Wat het voorwerp precies is, wordt **vooraf niet bekendgemaakt**.
- Hoe het team het voorwerp meeneemt, beschermt of vervoert, is volledig aan het team zelf.
- Is het voorwerp bij de finish niet heel, dan volgt hiervoor een **straf tijd**.

11. Alcohol & drugs

- Gebruik van drugs is niet toegestaan.
- De organisatie kan deelnemers bij overtreding uitsluiten van deelname.

12. Aansprakelijkheid

- De organisatie is niet aansprakelijk voor letsel, schade of verlies van eigendommen.
- Door deelname ga je akkoord met deze spelregels.