

## Orienteerumismängu "Avasta Valgamaa veekogud"

### JUHEND

1. Lae enne mängu algust täis telefoni aku.
2. Laadi Playstorest poest alla NaviCupi rakendus – lahendus töötab htekel VAID ANDROID telefonidel <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.navicup.navicupApp>
3. Ava rakendus, leia valikust mäng „Avasta Valgamaa veekogud“ ning registreeri end sellele. Sisesta oma või võistkonna nimi ning toimiv e-maili aadress.
4. Lülita mängu ajaks sisse oma telefoni GPS ja mobiilandmeside – ilma ei ole võimalik rakendust kasutada.
5. Mäng algab esmaspäeval 1. mail kell 12:00 ning lõpeb 31. augustil kell 12:00. Mängu alustamise aeg, mängu pikkus ja punktide läbimise järjekord on igaühe vaba valik. Mängu ajaarvestus hakkab jooksmata alates esimese punkti läbimisest ja lõpeb viimase punkti kinnitamisega.
6. Mängus on kokku 75 punkti, millest 13 punkti on pildiülesandega (tuleb teha pilt konkreetses kohtades ja see kinnitada), 11 punktis tuleb vastata küsimusele ning ülejäänud on automaatsed punktid (tuleb lihtsalt jõuda õigesse kohta ja kinnitada asukoht).
7. Mängu kontrollpunktid avanevad kaardil esmaspäeval 1. mail kell 12:00

#### **8. Mängus on kolme tüüpi kontrollpunkte:**

- Automaatpunkt - kinnita "OK" nupuga oma kohalolek punktis.
- Vasta ekraanile tekkinud küsimusele.
- Tee pilt.

#### **9. Küsimustele vastamine:**

- Vastamise aken avaneb telefonis, kui olete kontrollpunktist jõudnud 30 m raadiusesse.
- Vastamisel järgi õigekirja ja numbriliste vastuste puhul etteantud vastuse formaati.
- Õigesti vastamise korral muutub kontrollpunkt ekraanil roheliseks.
- Valesti vastamise korral muutub kontrollpunkt ekraanil punaseks.
- Valet vastust on võimalik uuesti sisestada vajutades ekraani nurka tekkinud punasele hüüumärgile.
- Punkt loetakse läbituks AINULT koos õige vastuse esitamisega.
- Vajutades punktis valikut "Vasta hiljem" tekib ekraani nurka sinine hüümärk, millel vajutades saad mängu jooksul hiljem valida ja vastata varem läbitud punkte/küsimusi .

## 10. Pildipunktid:

- Mängija teeb oma telefoniga kontrollpunktis pildi (vabaõlt valitud rakurss, hea kui jääks peale midagi iseloomulikku), kasutades ekraani all ääres olevat sinist nuppu "Picture".
- Peale pildi tegemist tuleb see kindlasti saata kontrollimisele, vajutades rohelisel taustal nuppu "OK".

## 11. Hindamine:

- Hindamise aluseks on kontrollpunktide läbimise arv, kontrollküsimuste õigesti vastamine ja õiges fotopunktis tehtud fotode kinnitamine. Iga korrektselt läbitud kontrollpunkt annab 1 punkti.
- Pingerida kujuneb vastavalt korrektselt läbitud punktidele.
- Hindamisel on 2 kriteeriumit – punktide arv ja ajaarvestus. Võidab suurima punktiarvuga osaline. Kui kõikide punktide läbijaid on rohkem kui 1, võidab punktide kõige kiirem läbija. Kokkuvõtte teeme hiljemalt 4. septembriks 2017.

12. Auhinnad saab kätte Valga Külustuskeskusest (Kesk tn. 11, Valga) pärast võitjate väljaselgitamist. Võitjate nimed avaldame Valgamaa Facebooki lehel ja võitjatele saadame auhinna kättesaamise info e-mailiga.

### Auhinnad:

- 1 koht - **Majutus GMP Clubhoteli sviidis** koos katusekorruse privaatsauna kasutamisega. Peaauhinna väärtus 200 EUR!
- 2 koht – **GMP Pühajärve restorani** kinkekaart väärtusega 50 EUR.
- 3 koht - **GMP Pühajärve restorani** kinkekaart väärtusega 25 EUR.

Kui mängu jooksul tekib küsimusi, kirjutage: [festmarketer@gmail.com](mailto:festmarketer@gmail.com) või kirjutage orienteerumismängu „Avasta Valgamaa veekogud“ Facebooki lehele:

<https://www.facebook.com/events/177081386146937/>