

Nattutmaning



Funktionärsinstruktion

Kompass-ljusspår

Nattutmaningen är gjord som ett ekorrhjul där patrullerna går runt mellan kontrollerna. En central funktionär kommer att ge signalen när det är dags att byta plats, efter cirka 15 minuter. Alla kommer byta samtidigt och ska följa ett bestämt håll.

Alla patruller kommer att göra allt samtidigt, så ca 70 lag igång på varje kontroll.

Läs deltagarinstruktionen för din kontroll också!

Sätt ut ljuspunkterna (glowsticks), samt lapparna med bokstäver och kompassriktningar. Blå glowstick är alltid första punkten – där deltagarna startar. Efter de följ anvisningarna om kompasskurser och sätt ut ljuspunkt samt lappar på alla där det skall vara. Det ska sättas ut 10 ljusspår, se karta. När alla 10 spår är ute sätt ut några ljuspunkter runt omkring som bara är, viktigt att inte sätta dom så att deltagarna kan gå fel. Det ska vara tydligt vart dom ska så länge dom lyckats ta ut kompassriktningen rätt.

Funk finns på plats bara och håller lite koll på ljusspåren, så att det flyter på och inte blir köer. Har några problem så hjälp dom att komma vidare, visa hur man tar ut kompasskurs om det behövs.

Efter avslutad organisationstävling samla ihop allt material och lämna det i Stora Utmaningar tältet vid Utmanarhubben.





In English - Volunteer instruction – Compass light track

The night-challenge is planned as a wheel there the themes go from check point to checkpoint. All starts at the same time but at different checkpoints. The responsible staff will give a signal when it is time for the teams to go to next checkpoint. They will have about 15 minutes at the checkpoint.

About 70 teams will be at your checkpoint at a time.

Read the participants instruction as well!

Place the lights (glow sticks) together with letters and compass directions. Blue glowsticks will always be start positions for the groups. After the blue one, follow the compass directions and place the following lights together with letters and compass directions.

In total 10 light tracks will be placed out, see the map. When all lights are placed put out some extra lights in between. But not too close to the others.

When the activity starts your role is to check the light track and make sure that there will not be too much queueing. If any group have a problem, you are allowed helping them by showing how the compass works etc.

When everything is finished you will have to collect all material and leave in the Challengers hub.

