

# Pravidla 24. Lhota Trophy

## První verze

Tato pravidla se mohou měnit až do startu hry, kdy týmy obdrží vytištěnou finální verzi.

### Důležitá data

- 4. 7. v 18:00 start registrace
- 15. 7. ve 23:59 ukončení registrace a objednávek
- 31. 7. poslední termín pro zaplacení
- 12. 8. případné doplnění týmů z řad náhradníků
- 1. 10. zveřejnění místa startu
- 7. 10. prolog
- 8. 10. Lhota Trophy

### O co jde především

Lhota Trophy je jednodenní týmovou hrou, která se odehraje na území Evropské unie v sobotu 8. 10. 2022.

První i posledním cílem budiž: dobře se bavte.

Tým tvoří maximálně pětičlenná posádka motorového vozidla, kapitán a alespoň jeden další člen musejí být starší 18 let. Osoby starší 18 let plně zodpovídají za všechny neplnoleté členy týmu.

Tým se stává účastnickým po zaplacení startovného.

Hra je konkurenční. Pokud organizátor neurčí jinak, týmy si nesmí v jejím rámci navzájem pomáhat. Je zakázáno sledovat jiný tým za účelem postupu k dalšímu stanovišti. Je zakázáno poškozovat nebo měnit stanoviště, pokud k tomu zadání úkolu přímo nevybízí. Tým smí používat pouze to motorové vozidlo, ze kterého byl na startu odečten stav kilometrů. Pokud není uvedeno jinak, je použití jakýchkoli jiných (i nemotorových) dopravních prostředků, vyjma nafukovacích a dalších člunů, zakázáno. Za porušení pravidel může být tým penalizován nebo diskvalifikován.

Apelujeme na všechny týmy, aby ve vlastním zájmu neporušovaly zákony ani pravidla silničního provozu a aby dodržovaly základní bezpečnostní pravidla, a to nejen při pohybu na silnicích. V některých místech může být přístup na stanoviště komplikovaný, je tedy dobré dbát zvýšené opatrnosti. Toto pravidlo platí dvojnásob při dojezdu do cíle.

### Registrace

Pořadí týmů je dáno časem registrace. Pokud zájem převyší kapacitu 50 týmů, budou další registrováni jako náhradníci. V případě uvolnění kapacity budou poté náhradníci posunuti mezi hrající týmy. Organizátoři mohou po uvážení kapacitu mírně navýšit.

## **Prolog**

Prolog proběhne zatím blíže neurčeným způsobem v okolí místa startu v pátek 7. října. Jde o vše doporučenou část tohoto ročníku.

Týmy získají další informace i užitečné bonifikace, které budou moci využít v průběhu Lhota Trophy. Prolog bude možné v případě, že se tým nedostaví do místa startu v pátek večer, absolvovat i v průběhu samotné hry v sobotu 8. října.

## **Příjezd**

Na místo, které bude známé po vyluštění Prologu, je potřeba se dostavit nejpozději v sobotu 8. října 2022 v 5:30. Zde bude odečten stav tachometru.

Příjezd je možný nejdříve v pátek 7. října 2022 po 15:00.

## **Start**

V sobotu 8. 10. od 5:30 začnou organizátoři rozdávat herní materiály: pravidla, vysvětlení k informačnímu systému, obálky se šiframi (případně i blíže neurčenou diskvalifikační obálku) a další důležité věci ke hře.

Samotná hra začne 8. 10. v 6:00 zveřejněním úvodních symbolů obálek, které mohou týmy otevřít.

## **Průběh hry - úkoly a stanoviště**

V pořadí již 24. Lhota Trophy se sestává kromě místa startu a cíle také z devíti stanovišť ve třech patrech. Hra je založena na úkolech: šifrách či jiných aktivitách, ze kterých se postupně týmy dozvídají polohu dalších stanovišť či cíle. Podrobné schéma hry bude upřesněno nejpozději v tištěné finální verzi pravidel.

Výsledkem úkolu je vždy kód (A kód nebo B kód) – smysluplné české slovo. Po jeho zadání do informačního systému se tým dozví polohu dalšího stanoviště, případně další důležité informace.

Na stanovištích označených symboly 24. Lhota Trophy se nachází informační tabulky, které udávají symboly obálek k otevření, zadání úkolů vedoucích k získání B kódů, popřípadě indicie vedoucí k určení polohy cíle.

Týmy mohou požádat o nápovědu či postup k úkolu, za což ovšem budou penalizovány. Viz kapitola Bodování. Ne u všech úkolů bude možné požádat si o nápovědu či postup.

## **C kódy**

C kód má rovněž formu smysluplného českého slova. Budou se vyskytovat nahodile v Prologu i v celé hře v podstatě kdekoli. Mohou být obsaženy v šifrách, týmy se s nimi mohou potkat při plnění aktivit či v okolí místa startu, na stanovištích... Po zadání C kódu do systému bude tým bonifikován. Pokud jich tým zadá určitý počet, může bonifikaci proměnit v pojistku.

## **Pojistka**

Pojistku lze získat za určitý počet C kódů, který bude ještě upřesněn. Tým si jejím ziskem zajistí posun v celkovém pořadí o jedno příčku níže.

## **Cíl**

Hra končí v sobotu ve 20:00. Týmy s časem ukončení hry mezi 19:30 a 20:00 budou penalizovány.

Polohu cílového stanoviště zjistí týmy z indicií v posledním patře.

V cíli budou týmu odečteny najeté kilometry, tým odevzdá nepoužité obálky a získá cílový kód. Jeho zasláním hra pro tým končí.

## **Bodování**

Tým získá bonus (odečtení kilometrů):

- 10 km za každý nalezený bonusový C-kód

Tým bude penalizován trestnými kilometry za:

- vyžádání nápovědy k úkolu: 25 km
- vyžádání postupu k úkolu (nelze vzít bez nápovědy): 15 km (dohromady 40 km)
- vyžádání řešení úkolu (nelze vzít bez postupu): 10 km (dohromady 50 km)
- ne zadání kódu úkolu: 75 km
- vyžádání polohy cíle: 100 km
- pozdní ukončení hry (mezi 19:30 a 20:00): 2 km/min

Pokud úkol nemá nápovědu, penalizace za ni je součástí penalizace za vyžádaný postup. Pokud úkol nemá postup, penalizace za něj je součástí penalizace za vyžádané řešení.

Organizátoři mohou dále dle svého uvážení udělit penalizace za porušení pravidel silničního provozu, porušení pravidel hry nebo porušení pravidel fair-play, a to v libovolné výši trestných kilometrů. V krajním případě mohou tým diskvalifikovat.

## **Diskvalifikace**

Konečné rozhodnutí o diskvalifikaci týmu záleží vždy na organizačním týmu, který může přihlídnout k povaze porušení následujících pravidel.

- nezadání cílového kódu do 20:00
- zadání cílového kódu bez předchozího dojetí do cíle
- za neodevzdání neporušených zbylých obálek
- za hrubé porušení pravidel hry

### **Hodnocení**

Rozhodující kritéria pro určení konečného pořadí:

1. počet celkových kilometrů (po odečtení i přičtení všech penalizačních a bonifikačních kilometrů)
2. čas zadání cílového kódu

### **Organizace dalšího ročníku**

Vítěz musí organizovat další ročník.

Tým, který již organizuje některou z akcí Lavina 2023, Labyrint 2023, Muhu Game 2023, má možnost se organizace 25. ročníku Lhota Trophy vzdát. Toto rozhodnutí je potřeba organizátorům nahlásit předem a tým v případě vítězství bude vyhlášen na druhém nebo dalším místě.