

Pravidla 24. Lhota Trophy

Druhá verze

Nové či změněné pasáže oproti první verzi jsou označeny červeně.

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 **a dalších podrobností na stránce Můj tým**
- 7. 10. prolog
- 8. 10. Lhota Trophy

O co jde především

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

Prvním 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. **Organizátoři po uvážení navýšili kapacitu, hru absolvuje 53 týmů.**

Prolog

Prolog proběhne v okolí místa startu v pátek 7. října. Jde o nepovinnou, ale vřele 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, zveřejněné 1. října na stránce Můj tým, je potřeba se dostavit nejpozději v sobotu 8. října 2022 v 5:30. Zde si týmy zapíšou aktuální stav tachometru do infosystému.

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, zapečetěné 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”. **Z taktického hlediska doporučujeme hru absolvovat postupně a nepřeskakovat mezi “patry”.** 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.

Stanoviště budou otevřena podle pater následovně:

1. patro: 7:30 až 12:30

2. patro: 11:30 až 16:30

3. patro: 14:00 až 19:30

Místa mohou být otevřena i mimo tuto dobu, není to však garantováno. Na některých stanovištích je dobré být za denního světla.

Výsledkem úkolu je vždy odhalení kódu. A kód tým získá vyluštěním šifry, B kód splněním úkolu vyplývajícím ze zadání na stanovištích. Kód je vždy smysluplné spisovné české slovo v jednotném čísle či smysluplné spisovné české slovo v jednotném čísle zbavené diakritiky. Po vyluštění šifry a zadání A kódu do informačního systému se tým dozví polohu dalších stanovišť nebo indicie vedoucí k cíli, případně další důležité informace.

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

Týmy mohou při luštění šifer pro zjištění A kódů požádat prostřednictvím infosystému o nápovědu či řešení, za což ovšem budou penalizovány. Viz kapitola Bodování. V případě úkolů na stanovištích nebude pro zjištění B kódů možné si o nápovědu či řešení zažádat.

V šifrách je použita anglická abeceda s 26 písmeny (tedy bez diakritiky a písmena Ch), výjimkou je polský kříž, nebo pokud je uvedeno jinak.

V textu psaném kurzívou se nikdy nevyskytuje šifra.

C kódy

C kód má rovněž formu smysluplného spisovného českého slova v jednotném čísle či smysluplného spisovného českého slova v jednotném čísle zbaveném diakritiky. Budou se vyskytovat nahodile v prologu i v celé hře v podstatě kdekoli. Mohou být obsaženy v šifrách, týmy se s nimi mohou potkat na oficiálních webových stránkách, při plnění aktivit či v okolí místa startu, na stanovištích... Po zadání C kódu do systému bude tým bonifikován. Pokud má tým alespoň 5 zapsaných C kódů, může získat pojistku.

Pojistka

Pojistku lze získat za pět zapsaných správných C kódů. Tým si pojistkou zajistí posun v celkovém pořadí o jednu příčku níže. Zároveň obdrží penalizaci v "hodnotě" pěti C kódů. Výjimku tvoří jediná situace: Pojistky se ruší všem týmům, pokud ji získaly všechny týmy.

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 po vyluštění šifer A7, A8 a A9 či z indicií po splnění úkolů B7, B8, B9.

Přímo v cílovém stanovišti konkrétně upřesněným způsobem si tým zaznamená najeté kilometry do infosystému, a získá cílový kód. Jeho zasláním hra pro tým končí. Tým následně odevzdá zbylé zapečetěné obálky.

Bodování

Tým získá bonus (odečtení kilometrů):

- 10 km za každý zapsaný C-kód

Tým bude penalizován trestnými kilometry za:

- vyžádání nápovědy k úkolu: 25 km
- vyžádání řešení úkolu: 25 km (sčítá se dohromady s nápovědou, tedy 50 km)
- nezapsání A kódu: 75 km
- nezapsání B kódu: 50 km
- vyžádání polohy cíle: 100 km
- pozdní ukončení hry (mezi 19:30 a 20:00): 2 km/min

Organizátoři mohou dále dle svého uvážení udělit penalizace, a to v libovolné výši trestných kilometrů, za

- a) porušení pravidel silničního provozu,
- b) porušení pravidel hry,
- c) porušení pravidel fair-play (například nadměrné pokusné odesílání kódů nad přibližný limit pěti pokusů, vyjma překlepů).

V krajním případě mohou pořadatelé tým diskvalifikovat.

Diskvalifikace

Konečné rozhodnutí o diskvalifikaci týmu záleží vždy na organizačním týmu, který může přihlédnout 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

Infosystém Deník (Digitální evidence nápověd, inidcií a kódů)

Všechny kódy či stav tachometru na startu a v cíli týmy zadají prostřednictvím Deníku. Informace k němu týmy obdrží do startu hry. Pro jeho používání je nutné mít chytrý telefon či jiné zařízení s přístupem k internetu.

Kódy lze zadat s diakritikou či bez a také bez ohledu na velká a malá písmena.

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

Vítězný tým 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 **před startem hry** a tým v případě vítězství bude vyhlášen na druhém nebo dalším místě.