

Pravidla hry Lhota Trophy XXVI - verze 1.0

Pravidla Lhota Trophy XXVI (dále jen Lhota) se mohou měnit až do startu hry, kdy týmy obdrží vytištěnou finální verzi.

Důležité termíny

26. 6. 2024	spuštění registrací
15. 7. 2024	ukončení registrací a objednávek
31. 7. 2024	poslední termín pro zaplacení
12. 8. 2024	případné doplnění týmů z řad náhradníků
30. 9. 2024	zveřejnění místa startu
4. 10. 2024	Prolog
5. 10. 2024	Lhota Trophy XXVI

Základní informace

Lhota je jednodenní týmovou hrou, která se odehraje na území České republiky dne 5. 10. 2024. Cílem hry je především pobavit účastníky. Tým tvoří posádka motorového vozidla o maximálním počtu 5 lidí, z nichž alespoň jeden musí být starší 18 let. Osoby starší 18 let plně zodpovídají za všechny neplnoleté členy týmu. Účastníkem se tým stává po registraci a zaplacení startovného.

Hra je konkurenční. Pokud organizátor neurčí jinak, týmy si nesmí v rámci hry navzájem pomáhat. Je zakázáno následovat jiný tým za účelem postupu k dalšímu stanovišti. 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) pozemních dopravních prostředků zakázáno. Tým se může v průběhu hry dle svého uvážení rozdělit.

Je zakázáno porušovat zákony a vyhlášky či pravidla silničního provozu. Také apelujeme na všechny týmy, aby dodržovaly základní bezpečnostní pravidla a nepřeceňovaly své síly. Hry se tým účastní na vlastní nebezpečí. Za porušení pravidel může být tým penalizován nebo diskvalifikován.

Registrace

Kapacita pro registraci je 55 týmů. Pořadí registrovaných týmů je dáno časem registrace. Pokud zájem převyší kapacitu, budou týmy registrovány jako náhradníci. V případě uvolnění míst budou náhradníci posunuti mezi hrající týmy.

Prolog

Prolog je úvodní etapa hry, která proběhne 4. 10. 2024 v době 16:00 – 23:59 hodin. Prolog začíná v obci obsahující v názvu slovo „Lhota“, kde se účastníci dozvědí informace o jeho dalším průběhu v místě startu. Účast na prologu není povinná a není podmínkou pro pokračování ve hře, je však více než doporučená. Součástí prologu jsou aktivity sloužící k navození atmosféry, pobavení a získání výhod, které mohou významně pomoci při hře. Během prologu spolu mohou týmy spolupracovat.

Start hry

Lhota začíná 5. 10. 2024 v 6:00 hodin.

Odečet kilometrů bude proveden při příjezdu na místo startu během Prologu v pátek 4. 10. 2024.

Na startu doporučujeme být s předstihem.

Časový harmonogram startu:

5:30 – začíná výdej startovních balíčků

5:50 – úvodní slovo ke hře

6:00 – zveřejnění 3 symbolů obálek pro první patro

Ve startovním balíčku každý tým obdrží:

- Obálky se šiframi
- Vytištěnou finální verzi pravidel hry
- Manuál pro komunikaci s webovým infosystémem
- Případné další materiály potřebné k absolvování hry

Cíl

Hra končí ve 20:00 hodin.

Týmy s časem dojezdu mezi 19:30 a 20:00 budou penalizovány.

Týmy, které dorazí po 20:00 budou diskvalifikovány.

Cíl je na předem neznámém místě.

Tým musí do cíle dorazit v kompletním složení.

V cíli bude proveden odečet stavu tachometru.

Stanoviště, B-kódy

Hra se skládá z místa startu, 9 herních stanovišť rozdělených do 3 pater a cíle. Poloha stanovišť není dopředu známa, je třeba ji zjistit vyluštěním šifer. Stanoviště je vždy označeno logem Lhoty.

Na každém stanovišti najdete:

- Indicii potřebnou ke zjištění místa cíle.
- Návod na získání B-kódu.
- Symboly obálek určených k otevření (1. a 2. patro).

Otevírací doba stanovišť:

- stanoviště 1. patra budou otevřena od 6:30 do 12:30
- stanoviště 2. patra budou otevřena od 11:00 do 16:30
- stanoviště 3. patra budou otevřena od 14:00 do 19:30

Je možné, že stanoviště budou otevřena i mimo garantovanou dobu (před i po), není to však zaručeno.

Obálky

Každý tým dostane na startu 10 obálek označených symboly. Obálky obsahují šifry, některé mohou být diskvalifikační, některé mohou mít zcela jiný obsah. Na startu a na stanovištích jsou zveřejněny symboly pro otevření obálek; je zakázáno otvírat jiné obálky, než určují zveřejněné symboly.

Šifry

Pro zašifrování zpráv je použita anglická 26 písmenná abeceda (bez CH), není-li zřetelně uvedeno jinak. Text, který je psán kurzívou, není součástí šifry.

Vyluštěním šifry získá tým heslo (smysluplné české slovo v 1. pádě jednotného čísla), které zadá do infosystému. Odpovědí systému na zadání správného hesla je poloha stanoviště.

Penalizace

Budete penalizováni trestnými kilometry za

- vyžádání nápovědy k šifře: 25 km
- vyžádání řešení šifry (ruší se postih za nápovědu): 50 km
- nezískání kódu B: 50 km
- pozdní dojezd do cíle (mezi 19:30 a 20:00): 2 km/min
- vyžádání polohy cíle: 150 km

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.

C-kódy

Ve hře se můžete setkat s více či méně skrytými C-kódy.

Za každý C-kód zadáný do systému vám bude odečteno 10 km.

C-kódy lze zadávat do systému pouze během hry, a to stejným způsobem jako kódy stanovišť.

K nalezení C-kódu nevedou žádné indicie, je potřeba si ho jen všimnout. C-kódy jsou voleny nebo umístěny tak, aby při jejich nalezení bylo jasné, že se jedná o C-kód.

Hodnocení

Rozhodující kritéria pro určení konečného pořadí (dle důležitosti):

- nižší počet celkových kilometrů (najatých plus penalizačních)
- čas dojezdu do cíle

Vítěz Lhota Trophy XXVI získává povinnost organizovat příští ročník. Týmy, které ve stejném roce organizují některou z akcí Lavina 2025, Labyrint 2025 či Muhu Game 2025, mají možnost se organizace Lhota Trophy 2025 vzdát. Toto rozhodnutí je nutné organizátorům nahlásit předem (při registraci). V případě vítězství se všechny takové týmy posunují o 1 místo níže.

Kontakty

Budou doplněny v tištěné verzi, kterou obdržíte na startu.

Infosystém

Infosystém je pouze webový. Je navržený tak, aby fungoval na jakémkoli zařízení s přístupem na web (nejen smartphone). Objemy přenášených dat jsou minimální, funguje proto celkem slušně i na venkovském GPRS/EDGE internetu.