

Pravidla hry Lhota Trophy XXVI - verze 2.0

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 převyšuje 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 17:00 – 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 Trophy XXVI začíná 5. 10. 2024 v 6:00 hodin.

Odečet kilometrů bude proveden při příjezdu na místo startu během Prologu v pátek 4. 10. 2024. Týmy, které se neúčastní prologu, provedou odečet při příjezdu na místo startu v sobotu 5. 10. 2024 před 5:45 hod.

Na startu doporučujeme být s dostatečným předstihem. Odečet provádějí týmy samy do herního systému „Index“ nahráním počtu kilometrů a fotografie tachometru.

Časový harmonogram startu:

5:20 hod.: začíná výdej startovních balíčků

5:50 hod.: úvodní slovo ke hře („Inaugurace“)

6:00 hod.: zveřejnění 3 symbolů obálek pro první patro

Na startu každý tým obdrží:

- Obálky se šiframi, případně další herní materiály
- Vytištěnou finální verzi pravidel hry

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 otevírat jiné obálky, než určují zveřejněné symboly.

Šifry („teoretická cvičení“), T-kódy

Hra obsahuje 9 šifer („teoretických cvičení“) označených T1...T9. Vyluštěním šifry získá tým heslo, tzv. **T-kód** (smysluplné české slovo v 1. pádě jednotného čísla), které zadá do infosystému („Indexu“). Odpovědí systému na zadání správného hesla je poloha stanoviště.

Pro zašifrování zpráv je použita anglická 26 písmenná abeceda (bez CH), není-li zřetelně uvedeno jinak.

Text, který je psán kurzívou, není součástí šifry.

V infosystému je možné, za příslušnou penalizaci, požádat o nápovědu k šifře nebo o řešení šifry. I odhalené řešení šifry (totální nápověda) je třeba do systému Index zadat, jinak nedojde k zobrazení stanoviště a tým obdrží plnou penalizaci za nezadání T-kódu!

Stanoviště („praktická cvičení“), P-kódy

Hra obsahuje 9 herních stanovišť („praktických cvičení“) označených P1...P9 rozdělených do 3 pater. Poloha stanovišť není dopředu známa, je třeba ji zjistit vyluštěním šifer. Stanoviště je vždy označeno logem Lhoty.

Na každém stanovišti najdete:

- Jednu z indicií potřebných ke zjištění místa cíle.
- Návod na získání P-kódu.
- Symboly obálek určených k otevření (1. a 2. patro).

Otevírací doba stanovišť:

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

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

Za splnění úkolu na stanovišti získá tým **P-kód** (smysluplné české slovo v 1. pádě jednotného čísla), který zadá do infosystému („Indexu“).

Na splnění některých úkolů mají týmy pouze 1 pokus. Některé úkoly lze 1x opakovat; v takovém případě je v infosystému k dispozici nápověda pro P-kód, která sdělí, co musí tým pro opakování úkolu udělat.

Cíl

Hra končí ve 20:00 hodin.

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

Týmy, které dorazí po 20:00 hod., budou diskvalifikovány.

Cíl je na předem neznámém místě. Indicie potřebné ke zjištění místa cíle jsou na jednotlivých stanovištích hry. Pro zjištění místa cíle je nutné získat indicie ze všech stanovišť!

Tým musí do cíle dorazit v kompletním složení.

V cíli tým provede odečet stavu tachometru, který spolu s fotografií zaznamená do infosystému („Indexu“).

C-kódy

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

Za každý C-kód zadaný 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.

Penalizace

Tým je penalizován trestnými kilometry za

- vyžádání nápovědy k šifře („teoretickému cvičení“): 25 km
- vyžádání řešení šifry (ruší se postih za nápovědu): 50 km
- nezadání T-kódu: 75 km
- vyžádání nápovědy k úkolu („praktickému cvičení“): 25 km (lze jen u vybraných úkolů)
- nezadání P-kódu: 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.

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 2025, mají možnost se organizace Lhota Trophy 2025 vzdát. Toto rozhodnutí je nutné organizátorům nahlásit předem (nejpozději do startu hry 5. 10. 2024 6:00 hod.). V případě vítězství se všechny takové týmy posunují o 1 místo níže.

Infosystém („Index“)

Infosystém je pouze webový, přístupný z adresy 26.lhotatrophy.net/index po přihlášení týmu.

Infosystém obsahuje ikony označené čísly 1 až 9 společné pro šifru a stanoviště se stejným pořadovým číslem (v zápatí dlaždic jsou indikátory vyplnění T-kódu, P-kódu a odhalení stanoviště); ikonu „C kódy“ a ikonu „Cíl“.

Do infosystému tým zadává:

- Počáteční stav tachometru včetně fotografie po příjezdu na místo startu (v pátek při Prologu, nejpozději v sobotu před startem hry).
- T-kódy
- P-kódy
- C-kódy
- Cílové heslo
- Konečný stav tachometru včetně fotografie po příjezdu do místa cíle.

V infosystému lze žádat o nápovědy či řešení k jednotlivým šifrám a o nápovědy k některým úkolům na stanovištích. Platí, že vše co se týká např. šifry č. 5 nebo stanoviště č. 5 (tj. T-kód, P-kód, nápovědy, řešení...) se řeší pod ikonou č. 5.

System nerozlišuje diakritiku (např. STĚŽĚŇ je to samé so STEZEN).

Kontakty

Budou doplněny v tištěné verzi, kterou obdržíte na startu.

SCHÉMA HRY

