

Školní řád XXVII. Lhota Trophy

verze 1.0

Školní řád se může měnit až do startu hry, kdy obdržíte vytištěnou finální verzi.

Popis hry

Lhota je jednodenní týmovou hrou, která se odehraje na území České republiky dne 4. 10. 2025. 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 zaplacení startovného.

Hra je konkurenční. Pokud organizátor neurčí jinak, týmy si nesmí v rámci hry 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 k přesunům mezi stanovišti 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 a 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, budou týmy registrovány jako náhradníci. V případě uvolnění míst budou náhradníci posunuti mezi hrající týmy.

Místo startu

Závod začíná v obci s názvem Lhota. Upřesnění místa startu je součástí hry a proběhne v dostatečném předstihu před startem. Na místo startu je potřeba se dostavit nejpozději v sobotu 4. října 2025 v 5:30. Před startem hry je nutné zaslat fotografii stavu tachometru soutěžního vozidla.

Start

Lhota začíná 4. 10. v 6:00 v místě ubytování. Na startu každý tým obdrží pravidla hry, sadu zapečetěných herních obálek, případně další herní předměty. Mezi obálkami může být též diskvalifikační obálka, proto nikdy neotvírejte jiné obálky, než ke kterým jste vyzváni. Na startu budete vyzváni k otevření první sady obálek.

Šifry, úkoly, stanoviště

Šifry si tým veze s sebou v herních obálkách. Využívají anglickou abecedu o 26 písmenech (CH je počítáno jako dvě písmena). Vyluštěním šifry (tzv. A-kódem) je vždy smysluplné české slovo, podstatné jméno v prvním pádu jednotného čísla (může to být i vlastní jméno), které je potřeba zadat do systému. Systém pak prozradí polohu dalších stanovišť. Pro

luštění šifer je zakázáno cílené využívání nástrojů AI, jako je ChatGPT.

Na každém stanovišti se nachází vývěska, která specifikuje obálku k otevření. Neotvírejte jiné obálky, než ke kterým vybízí vývěska. Stanoviště je vždy označeno logem Lhoty. Stanovišť v terénu je celkem 9, plus start a cíl.

Na každém stanovišti je úkol, za jehož splnění obdržíte B-kód, který je potřeba zadat do systému.

Za nezadání A-kódů a B-kódů (tj. nevyluštění šifer nebo nesplnění úkolu) tým obdrží penalizaci (viz níže).

Bonusové C-kódy

Ve hře je blíže neurčený počet C-kódů. C-kódy nejsou vázané na šifru nebo stanoviště a mohou se objevit kdykoli v průběhu celé hry. C-kódy se zadávají do systému a obdržíte za ně odečtení kilometrů (viz níže).

Volby

Účastníci, kteří neměli možnost volit v pátek, mohou odvolit během hry v libovolné volební místnosti na trase Lhoty. Jako kompenzaci může být týmu odpuštěna penalizace za pozdní ukončení hry (mezi 19:30 a 20:00). Odpuštění penalizace je podmíněno zasláním fotografie člena týmu s volební obálkou u urny na e-mail neznekvetinky@gmail.com.

Cíl

Hra končí v sobotu v 19:30 s možností prodloužení do 20:00. Týmy s časem ukončení hry mezi 19:30 a 20:00 budou penalizovány (mimo výjimku „Volby“ viz výše). Hra pro tým končí zadáním cílového kódu, který týmy získají v cíli, a nahráním fotografie stavu tachometru. Místo cíle získají týmy během hry.

Bodování

Tým získá bonus (odečtení kilometrů):

- 5 km za každý nalezený bonusový C-kód

Tým bude penalizován trestnými kilometry za:

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

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 jsou:

1. počet celkových kilometrů (najatých plus penalizačních)

2. čas zadání cílového kódu

Vítězem se stane tým s nejnižším celkovým počtem kilometrů, při rovnosti vítězí tým s dřívějším zadáním cílového kódu, případně kódu posledního dosaženého stanoviště.

Organizace dalšího ročníku

Soutěž je putovní a vítěz získává čestnou příležitost a povinnost organizovat příští ročník. Tým, který bude v roce 2026 organizovat některou z akcí Lavina, Labyrint nebo Muhu, má možnost se organizace 28. ročníku Lhota trophy vzdát (tzv. imunita). Toto rozhodnutí je potřeba organizátorům nahlásit předem na kontaktní e-mail.

Kontakty

E-mail: neznekvetinky@gmail.com

Další kontakty budou doplněny.