

Školní řád XXVII. Lhota Trophy

verze 3.2

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

Popis hry

Lhota je jednodenní týmovou hrou, odehrávající se na území České republiky dne 4. 10. 2025. 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 neploleté 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, která probíhá online. Pokud zájem převyší kapacitu, budou týmy registrovány jako náhradníci. V případě uvolnění míst budou náhradníci posunuti mezi hrající týmy.

Začátek hry

První zastávka je v obci s názvem Lhota ještě před samotným startem. Upřesnění místa první zastávky je součástí hry a proběhne v dostatečném předstihu před startem. Do této Lhoty je potřeba se dostavit mezi pátkem 3. října 2025 16:00 a sobotou 4. října 2025 v 5:30. Zde se týmy zároveň dozví místo ubytování.

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. Po otevření diskvalifikační obálky budete diskvalifikováni - slouží k tomu, aby hráči neotvírali obálky se šiframi dříve, než je k tomu hra vyzve.

Na startu budete vyzváni k otevření první sady obálek.

Průchod hrou

Schéma průchodu hrou je součástí herních materiálů obdržených na startu.

Obsahem hry je luštění šifer, plnění úkolů na stanovištích a optimální přesun mezi stanovišti. Cílem hry je získat co nejméně kilometrů - kilometry se získávají jednak fyzickým přesunem mezi stanovišti, dále pak jako penalizace za nesplněné úkoly, vyžádané nápovědy nebo

postupy řešení k šifráům, případně nevyluštěné šifry.

Na startu (a dále i na každém dalším stanovišti) tým otevře obálky označené těmi symboly, které jsou uvedené na vývěsce. První tři symboly budou zveřejněny na startu v sobotu v 6:00. Po vyluštění šifry a zadání hesla (A-kódu) do herního systému se dozvíte polohu dvou stanovišť z následujícího patra (viz schéma hry). Ke zjištění polohy všech tří stanovišť následujícího patra tedy stačí vyluštít dvě šifry.

Vyluštění šifry s nápovědou či postupem řešení je výhodnější než nevyluštění vůbec. Nebojte se tedy brát si k šifráům nápovědy a postupy řešení.

Součástí strategie týmu je volba optimální trasy přesunu mezi stanovišti, aby tým najel co nejméně kilometrů.

Na stanovištích je možnost plnit úkoly, za jejich splnění získá tým hesla (B-kódy), které také zadává do herního systému. Stanoviště jsou organizovaná do tzv. pater, která jsou otevřená vždy pouze v konkrétním časovém rozmezí. Vše najdete ve schématu průchodu hrou.

Umístění cíle se tým dozví ze závěrečné šifry, kterou získá v průběhu hry.

Šifry

Šifry si tým veze s sebou v herních obálkách. Pozor, obálky se šiframi mohou zároveň obsahovat i jiné herní materiály či pomůcky. Papíry, které jsou součástí šifry, jsou vždy jasné specifikovány záhlavím, které obsahuje logo hry a název šifry.

Šifry využívají anglickou abecedu o 26 písmenech, bez diakritiky (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 herního systému. Systém pak prozradí polohu dalších stanovišť. Pro luštění šifer je možné využívat internet i šifrovací pomůcky (doporučujeme např.: <https://chlyftym.cz/pomucky/>). Je zakázáno cílené využívání nástrojů AI, jako je ChatGPT (AI shrnutí ve vyhledávači za takové cílené využívání nepovažujeme).

Ke každé šifře je v herním systému možnost vzít si nápovědu a posléze i postup řešení. Pokud ani tehdy tým nebude schopen šifru doložit, existuje nakonec možnost vyžádat si řešení. Za nápovědu, postup řešení, vyžádání řešení i nezadání A-kódu (tj. nevyluštění šifry) tým obdrží penalizace (viz níže).

Výjimkou je závěrečná šifra A-Final, jejímž vyluštěním je přímo poloha cíle a není na ní možné si vzít nápovědu ani postup. Je ale možné si ze systému vyžádat polohu cíle za penalizaci.

Stanoviště a úkoly

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

Na každém stanovišti je úkol, za jehož splnění obdržíte B-kód (české slovo, podstatné jméno v prvním pádě jednotného čísla), který je potřeba zadat do systému.

Ke splnění úkolu může být potřeba nejrůznější vybavení, které nebude poskytnuto ani předem nijak specifikováno organizátory. Dobré vybavení týmu je součástí étosu hry.

Na některé úkoly je možné vzít si nápovědu, což většinou znamená ještě jeden pokus. Na tuto možnost budou týmy upozorněny na vývěsce u daného stanoviště.

Za nezadání B-kódu (tj. nesplnění úkolu) tým obdrží penalizaci (viz níže).

Bonusové C-kódy

Součástí hry je blíže neurčený počet C-kódů. C-kódy nejsou součástí žádné konkrétní šifry ani stanoviště a mohou se objevit kdykoli a kdekoli v průběhu celé hry.

Může se jednat o prostý nápis, nebo může být lépe ukrytý. Obvykle je specifikovaný označením "C kód", příp. jen "C". Jde o slovo, podstatné jméno v 1. pádě j. č. C-kódy se také zadávají do herního systému, obdržíte za ně bonusové odečtení kilometrů najetých autem. Zadání chybného C-kódu není penalizováno.

Školní pohár

Zároveň se závodem bude probíhat také soutěž kolejí o školní pohár. Každý tým bude zařazen do jedné ze čtyř kolejí (Nebelvítr, Morsemor, Tatraspár, Knedlozel) a jeho výsledky se budou přičítat k výsledkům ostatních týmů v koleji. Bodování bude následující: vyluštěná šifra - 5 bodů, splněný kód - 5 bodů, zadaný c-kód - 1 bod. Organizátoři hry mohou dále přidávat a ubírat body kolejím dle svého uvážení.

Soutěž o školní pohár nemá žádný vliv na výsledky závodu Lhota Trophy a je pouze aktivitou pro zábavu. Všechny týmy ve vítězné koleji získají odměnu.

Volby do Poslanecké sněmovny

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 alespoň jednoho člena týmu s volební obálkou u urny na e-mail neznekvetinky@gmail.com. Odpuštění penalizace neprodlužuje herní čas, hra končí ve 20:00 pro všechny týmy.

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 cílového stavu tachometru. Cíl hry nemusí být na ubytování, ale jeho polohu získají týmy během hry.

Bodování a penalizace

Vítězí tým s nejnižším počtem najetých kilometrů.

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 (najetých 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

Herní systém

Herní systém funguje online na adrese 27.lhotatrophy.net/turnaj po přihlášení týmu. Bude aktivní od začátku do konce hry. K jeho spuštění je nutné před startem zadat stav tachometru. Herní systém tým využívá k zadávání kódů z vyluštěných šifer a ze splněných úkolů. Dále je možné skrze systém žádat o nápovědy a postupy řešení k šifrám a vyžádat si přímo řešení šifer.

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

Do infosystému tým zadává:

- Počáteční stav tachometru včetně fotografie po příjezdu na místo startu (nejpozději v sobotu před startem hry).
- A-kódy
- B-kódy
- C-kódy
- Cílové heslo
- Konečný stav tachometru včetně fotografie po příjezdu do místa cíle.

Platí, že vše co se týká např. šifry č. 5 nebo stanoviště č. 5 (tj. poloha stanoviště, zadání A-kódu, B-kódu, nápovědy, řešení...), se řeší pod ikonou č. 5. Systém nerozlišuje diakritiku (např. STĚŽEŇ je to samé co STEZEN).

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 příštího ročníku Lhota Trophy vzdát (tzv. imunita). Toto rozhodnutí je potřeba organizátorům nahlásit předem na kontaktní e-mail nejpozději do startu hry.

Kontakty

E-mail: neznekvetinky@gmail.com

Další kontakty budou k dispozici v tištěné verzi pravidel.