

Pravidla hry

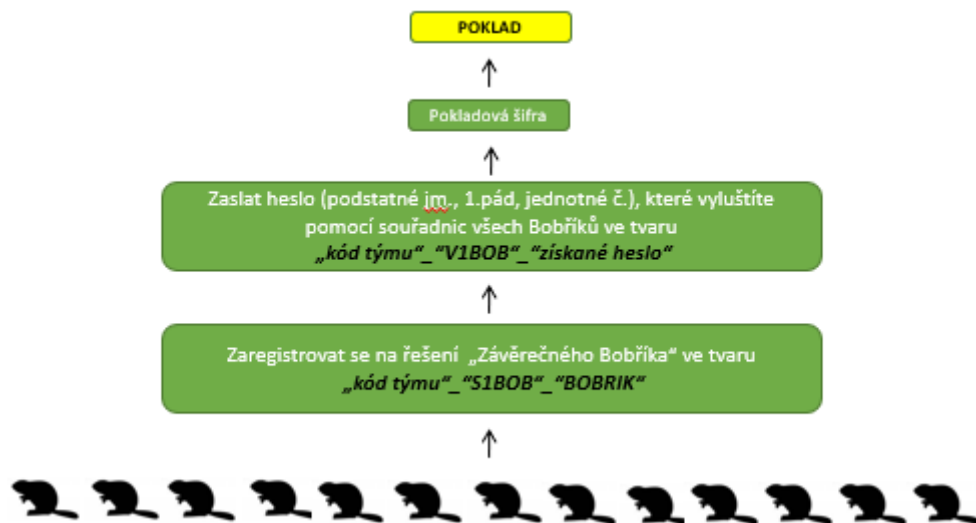
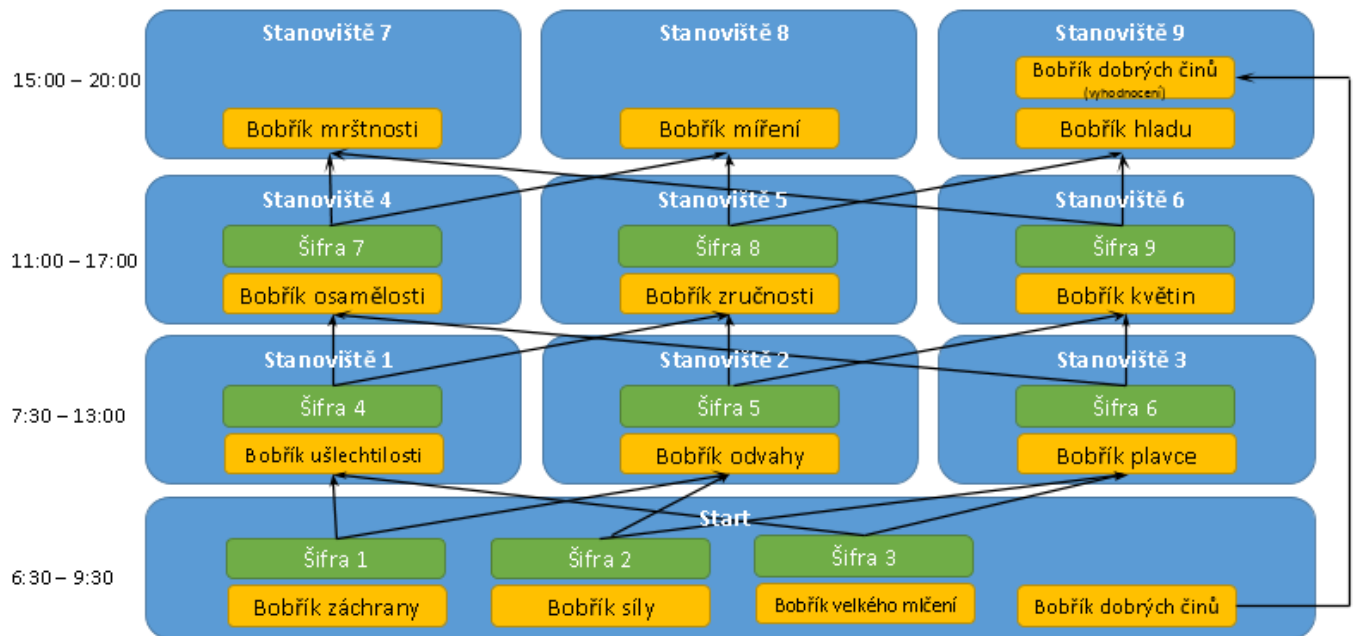
- O zábaru jde až na prvním místě!
- Hra je putovní a vítězný tým získává čest uspořádat následující ročník.
- Hru absolvují účastníci na vlastní nebezpečí!
- Hra se bude konat v termínu 17. - 19. května 2019 na místě, které bylo přijatým účastníkům sděleno.
- Hra je pro týmy o počtu dvou až pěti členů, z nichž alespoň jeden je starší 18 let.
- Hry se smí účastnit pouze týmy, kterým byla po zaplacení startovního a nákladů dle objednávky potvrzena účast.
- V případě odhlášení týmu měsíc a méně před samotnou hrou propadá nárok týmu na vrácení startovního. Při odhlášení na poslední chvíli, bez doložení závažného důvodu, si organizátor vyhrazuje právo nevrátit týmu i náklady, které mu budou fakturovány ze strany provozovatele objektu v souvislosti s ubytováním a stravou.
- Hra proběhne na území České republiky.
- Hra je konkurenční, týmům není dovoleno si vzájemně pomáhat či využívat jiné týmy jejich sledováním.
- Základním dopravním prostředkem je jízdní kolo. Týmy smí používat pouze dopravní prostředky poháněné lidskou silou. Není-li organizátory určeno jinak.
- Hra se ovládá pomocí herní aplikace SOVA, se kterou lze komunikovat přes webový prohlížeč, nebo alternativně i pomocí SMS, či aplikace whatsapp.

System hry

- Hra se skládá z prologu, který proběhne 17. května večer, a vlastní hry, která se bude konat 18. května. V pátek obdrží týmy první herní materiály včetně systému obsluhy hry.
 - Start hry bude v 6:30 hod. Startovní pořadí jednotlivých týmů s minutovými odstupy určí výsledek pátečního prologu, který se týmy dozví ještě téhož večera. Týmy, které na start dorazí pozdě odstartují, dle možnosti organizátorů.
 - Cíl hry bude na stejném místě jako start. Čas ukončení hry je pro všechny týmy stejný, a to 20:00. Cílový kód bude přijímán do 20:30 s penalizací za pozdní příchod (podrobněji čti v sekci hodnocení hry). Pokud tým do této doby neodešle cílový kód, bude diskvalifikován.
- **A ÚKOL = ŠIFRA** Na startu a stanovištích 1. a 2. patra dostane tým dohromady 9 šifer.
- **B ÚKOL = LOV BOBŘÍKA** Na startu bude tým lovit tři Bobříky a dostane zadání celodenního Bobříka. Poté se na každém dalším stanovišti může pokusit o lov právě jednoho Bobříka. Dohromady tak může ulovit max.13 Bobříků. V případě úspěšného ulovení Bobříka, obdrží tým heslo (B kód) a knoflík v barvě příslušného Bobříka se souřadnicemi. V případě, že tým knoflík k Bobříku nezíská, může požádat SOVA o jeho souřadnice. Po získání všech souřadnic knoflíků, lze vyloučit heslo (podstatné jm. 1.pád, jednotné číslo), které tým zašle do systému. SOVA mu pak prozradí umístění šifry k pokladu.

- **POKLAD** - Lze získat pouze po získání všech 13 bobříků. Pokud tým neuloví Bobříka přímo na stanovišti, může získat souřadnice knoflíku s pomocí SOUV. Po odeslání správného hesla vyluštěného ze souřadnic Bobříků konfliktů, získá umístění šifry vedoucí k pokladu. Vyluštěním pokladové šifry získává tým informaci o umístění truhly s pokladem a číselnou kombinaci k jeho otevření.
- Po odstartování obdrží tým kompletní zadání prvních tří šifer a zadání čtyř Bobříků.
- Hra bude nelineární a během hry budou účastníci luštit šifry a lovit bobříky.
- Zadání šifer a Bobříků obdrží týmy v zalepených obálkách při startu. Na každé obálce bude symbol. Obálky se otevírají podle shodných symbolů vyobrazených na jednotlivých stanovištích. Mezi obálkami budou i obálky diskvalifikační. Pro řádné ukončení hry, musí být tyto obálky v cíli odevzdány nepoškozené. V opačném případě je tým diskvalifikován.
- Stanoviště jsou umístěny do tzv. pater, která mají garantovanou pevnou otevírací dobu. Tato doba může být po zvážení organizátoři prodloužena, ale nelze se na to systematicky spolehnout.
- Řešením šifry je heslo (podstatné jméno v 1. pádě, jednotného čísla, bez interpunkce), jehož odesláním do systému získá tým informaci o umístění dalších 2 stanovišť.
- Každá šifra a Bobřík má unikátní kód uvedený na zadání, pomocí kterého se loguje heslo (B kód) získané vyřešením dané šifry a Bobříka.
- Ke každé šifře i Bobříku je možno v herní aplikaci vyžádat řešení. K šifře lze žádat i nápovědu.
- Pokud tým šifru nevyluštil, musí si vyžádat řešení. Obratem mu přijde správné heslo a teprve opětovným zadáním do systému získá informaci o dalším stanovišti.
- Hrou je možno postupovat dále i bez vyluštění všech šifer a ulovení Bobříků daného patra. Šifru lze vyřešit později, o souřadnici daného Bobříka lze požádat SOUV. Pokud však nejsou logicky splnitelné pouze fyzickou přítomností na stanovišti.
- Bez navštívení všech stanovišť a ulovení všech Bobříků není tým regulérně schopen dojet pro poklad, ale může dojet do cíle hry.
- Odesláním cílového hesla hra pro tým končí a již není možno zadávat žádné dodatečné kódy.
- Vítězem hry se stává tým, který v časovém limitu odeslal cílové heslo a během hry získal nejvyšší počet bodů. Až v případě rovnosti bodů rozhoduje jako sekundární parametr čas odeslání cílového hesla.

Schéma hry



Hodnocení hry

- Tým získává 1 bod za každý tým, který skončí v pořadí za ním v páteční prologové aktivitě.
- Za každé správné odeslané řešení šifry získává tým 30 bodů.
- Za každou vyžádanou nápovědu k šifře dostává tým penalizaci -10 bodů.
- Za každé vyžádané řešení šifry dostává tým penalizaci -10 bodů (plus penalizace za nápovědu i pokud nebyla vyžádaná).
- Za každého získaného Bobříka získává tým 10 bodů.

- Za každé vyžádané heslo k Bobříku (B kód) dostává tým penalizaci - 10 bodů.
- Za odeslané správné heslo POKLADU získává tým 100 bodů.
- Za vyžádanou nápovědu k pokladové šifře bude tým penalizován -50 body.
- Tým bude penalizován -2 body za každé validně odeslané heslo řešení úkolu, které nebude správné. Pouze jeden nesprávný pokus na celou hru bude týmu prominut. Týká se jak překlepů v kódu, pokusů o haluzení tak nepřesné či neautorské řešení.
- Tým, který nedorazí do cíle do 20:00 hod bude penalizován -1 bod za každou započatou minutu. Tým, který nedorazí do 20:30 hod bude diskvalifikován. Dorazením do cíle se rozumí odeslání cílového hesla do systému.

Povinná výbava

- mobilní telefon
 - s aplikací Mapy.cz a offline CZ mapou
 - ideálně smartphone s přístupem na internet a dostatečným zdrojem energie na celý den
- jízdní kolo pro každého účastníka (užití elektrokola není povoleno - pokud není ve výjimečných případech organizátory stanoveno jinak).
- cyklistická přilba, bezpečnostní prvky na kolo (zámek, světla, odrazky, atd.), lékárnička
- minimálně 1 W svítilna
- šitíčko + špulka nitě, nůžky

Doporučená výbava

- oblečení nebo alespoň doplňky Rychlých šípů
- šifrovací pomůcky, psací potřeby všeho druhu, nůžky
- plavky (minimálně pro 2 členy týmu)
- Průhledná psací fólie (průsvitný papír)
- lezečky (stačí pro 1 člena)
- dostatek pitné vody
- klasická obuv (některé úkoly nelze plnit v cyklistických tretrách)
- vhodná výbava pro případ deštivého počasí
- nářadí a náhradní duše na běžné opravy kola

- Na stanovišti, kde se plní fyzický úkol, který není možné plnit současně všemi týmy, mohou nastat následující dvě situace:
 - Úkol na jeden pokus - plní týmy daný úkol v pořadí v jakém ke stanovišti dorazily.
 - Úkol, který je možno opakovat - plní libovolný jednatel/tým a vždy po nevydařeném pokusu se zařadí na konec fronty. Charakter úkolu bude přímo vyplývat již ze zadání a na stanovišti bude pořadatel, který jej bude řídit. Je slušností prvního týmu snažit se na stanovišti nezdržovat, splnit nebo vzdát úkol co nejrychleji a zároveň slušností druhého týmu trpělivě vyčkat.
- Tým se smí během hry libovolně dělit, není však zaručeno, že na všech stanovištích bude smět plnit úkoly, které mají stanovený vyšší počet osob, případně může být takový tým v nevýhodě.
- Během hry je zakázáno vstupovat na označené soukromé pozemky, pokud není výslovně povoleno pořadatelem. Budete se pohybovat v ČFKO, prosím dodržujte pravidla pro pohyb v této oblasti. Na kole se držte jen na silnicích a cyklostezkách. Pokud je stanoviště mimo zmíněné, dojděte pěšky.
- Hra se koná za každého počasí.
- Účastníci jsou povinni řídit se dopravními předpisy a vždy se zachovat tak, aby nedošlo k ohrožení na životě, zdraví či majetku.
- Tým může být kdykoli diskvalifikován ze hry v případě úmyslného/hrubého porušení pravidel, či nerespektování fair-play.
- Organizátoři si vyhrazují právo měnit tato pravidla až do začátku hry a výhradní právo na jejich směrodatný výklad.
- ORGOVÉ jsou svině !!! :)