



Pravidla Zacyklení

Hurá do toho, druhý ročník Zacyklení je tady!

Start

Obálku, kterou jste právě dostali, otevřete až po zapískání jednoho z orgů! To se stane přibližně v 9.00, do té doby si laskavě přečtete tato pravidla. V obálce naleznete zadání úvodní šifry. Zároveň je v obálce třípísmenné heslo vašeho družstva pro účely posílání SMS napsané na malém proužku papíru, tak ho neztraťte.

Základní pravidla

- mějte za jízdy nasazenou helmu;
- k přesunům používejte jen jízdní kolo (během hry je zakázána veškerá automobilová i hromadná doprava, tedy včetně metra, vlaku a lodě);
- členové družstva se nesmí navzájem vzdálit na více než 500 m;
- důvěřujte pouze vlastním rozhodnutím a nesledujte jiná družstva.

Komunikace s orgy

SMS na 737 285 442 můžete odesílat z jakéhokoli telefonního čísla, a to v těchto situacích:

- žádost o řešení šifry: *heslo družstva reseni heslo nápovědy* (např. **abc reseni prase**);
- vzdáváte: *heslo družstva cil* (např. **abc cil**), za to vám prozradíme polohu cíle;
- hra je u konce a nechcete přijet do cíle (např. **abc jedeme domu**) – to abychom věděli, na koho ještě máme v cíli čekat.

Obratem přijde odpověď na stejné číslo, ze kterého byla SMS poslána. Do zprávy můžete cokoli dalšího připsat a to bude následně zveřejněno. Pokud odpověď do pár minut nepřijde, zkontrolujte text zprávy a správnost hesla a pošlete ji znovu.

V akutních případech neváhejte volat! Zejména pokud na stanovišti dochází kopie nebo zcela chybí desky se zadáním nebo nápovědou, okamžitě nás prosím informujte. Ale pozor: pokud se

následně ukáže, že tam hledaná věc v pořádku je (a vy jste to zkrátka jen nenašli), budou družstvu uděleny trestné 3 hodiny.

Rozhodně volejte v případě zranění, nehody nebo když se kolo stane nepojízdným, vynasnažíme se vám pomoci.

Od stanoviště ke stanovišti

Hra začíná v 9.00 a končí v 18.00. Kdesi v terénu je připraveno 7 neživých stanovišť číslovaných od jedné. Vyluštění šifry vede ke znalosti polohy následujícího stanoviště. Vyluštění sedmé šifry vede ke znalosti umístění cíle hry.

Ke každé šifře kromě startovní můžete využít nápovědu, jejíž umístění je vždy uvedeno na zadání šifry. Mějte ale na paměti, že dojet si pro nápovědu znamená nejen ztrátu času, ale také sil! Vyzvednutí nápovědy není nijak penalizováno, ale na stanoviště s nápovědou musí přijet celé družstvo.

Nestačí-li nápověda k vyřešení, zažádejte pomocí SMS o polohu následujícího stanoviště. Získáte tím trestných 60 minut.

Na každém hlavním i nápovědním stanovišti se zapište do listu příjezdů. Na stanovišti se šifrou si smíte vzít nejvýše dvě kopie šifry na družstvo, není-li uvedeno jinak, u nápověd jen jednu. Vždy ale na místě musí zůstat alespoň jedna kopie!

Celková délka trasy bez nápověd je 47 km. S nápovědami ale celých 77 km!

Při luštění používejte tuto abecedu: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ.

Cíl a vyhodnocení

Prioritou každého družstva by mělo být dostat se včas do cíle, jehož polohu se dozvíte z poslední šifry. Včas znamená do 18.00. V tu chvíli hra končí a těm, kteří ještě v cíli nebudou, bude rozeslána jeho poloha pomocí SMS.

Družstva, která se dostala včas do cíle, budou seřazena podle celkového času. Celkový čas je doba od startu hry do příjezdu družstva do cíle s přičtením všech udělených trestných minut.

Pořadí družstev, která do cíle nedojela, bude určeno podle posledního dosaženého stanoviště před 18.00, následně podle celkového času. Celkový čas je v tomto případě doba od startu hry do příjezdu družstva na poslední dosažené stanoviště s přičtením všech udělených trestných minut.