

Horská orientační hra 2014

Společně s tímto papírem jste obdrželi startovní obálku Vašeho týmu. Tuto **obálku nyní neotevírejte!** Otevření proveďte po signálu, který bude vydán po výstupu všech týmů z autobusu.

Cestu autobusem si můžete krátit přečtením pravidel, pravidla se mírně liší od loňských ročníků, proto je **doporučujeme přečíst i pravidelným účastníkům.**

Hra se skládá ze startovních aktivit a 17 dalších stanovišť. Stanoviště jsou očíslována vzestupně podle přibližné vzdálenosti od startu. Podle čísla stanoviště můžete odhadnout, zda se stanoviště nachází ve vašem okolí v závislosti na vaší pozici na přímé spojnici mezi startem a cílem. Cílem hry je dostat se **do 18:30 zpět do cíle** (Chata Kara) a získat, co nejvyšší počet bodů. Za pozdní příchod se strhávají body za každou započatou minutu (dle velitelského času). 1.-10. minuta = -20b / min., 11.-20. minuta = -35b / min., 21.-30. minuta = -50b / min., příchod déle než v 19:00 = paušálních -10 000b.

Body získáváte za vyluštění šifry, dojetí (doběhnutí) na stanoviště a zaslání požadované odpovědi SMS zprávou ve tvaru: **IDtymu IDsifry:ODPOVED** (např. ABCDE 1A:5). ID týmu a telefonní číslo, na které SMS zprávy odesíláte naleznete uvnitř obálky na kartě týmu. ID šifry je uvedeno vždy u šifry. Odpovědi zasíláte velkými písmeny bez diakritiky, pokud je odpovědi číslo zadejte ho číslicemi, ne slovy. Do jedné SMS zprávy můžete zadat více odpovědí oddělených mezerou (IDtymu IDsifry1:ODPOVED1 IDsifry2:ODPOVED2). Odpovědi na všechny šifry musí být odeslány prostřednictvím SMS nejpozději do 18:30. Všechny odpovědi zapisujte prosím také do karty týmu (pro kontrolu). Některá stanoviště jsou v kartě týmu označena jako **bonusová** (označení tučným písmem a podtržením počtu bodů za stanoviště). Na bonusovém stanovišti získávají první tři odpovědi bonus: +50%, +35% a +20% z bodového ohodnocení stanoviště. Pořadí určuje čas doručení SMS. Za špatnou odpověď dostáváte -50% ze základního bodového ohodnocení úlohy. Odpověď nelze opravit. Počítá se vždy první odpověď. V případě, že systém nebude rozumět Vaší odpovědi, napíše Vám o tom zprávu.

Kód šifry je tvořen číslem a písmeny A, B nebo AB. Pokud ID šifry končí písmeny AB (např. 5AB), znamená to, že k danému místu se vztahuje pouze jedna úloha. Pokud existují dvě šifry s ID A a B (např. 1A a 1B), znamená to, že obě šifry se vztahují ke stejnému místu a první zřejmě určuje místo a druhá úkol. Odeslat můžete jednu nebo obě z nich. Za obě odpovědi se počítají body. Text psaný kurzívou neobsahuje šifru!

Ve hře můžete využít také libovolné množství nápověd. O **nápovědu** zažádáte zasláním SMS ve tvaru **IDtymu IDsifry:NAPOVEDA**. Nápověda letos **není penalizována zápornými body**. Použití nápovědy a následující nevyluštění šifry Vás nebude stát žádné body. Pokud však šifru s nápovědou vyluštíte, dostane za ni pouze 50% z počtu bodů, které lze získat. Při využití nápovědy navíc nelze využít bodovou bonifikaci. **Nebojte se nápovědy využívat.**

Na startu proběhne několik aktivit, na kterých lze získat body. Abyste mohli získat mapu, šifry a mohli odstartovat, **musíte získat nejprve alespoň 50b**. Až poté dostanete veškeré materiály potřebné k další části hry. Body se počítají do celkového hodnocení a body získatelné na startu již nelze po odstartování zpětně sbírat. Pro ilustraci bodového rozložení - celkový počet bodů získatelný na startu odpovídá 1-2 obtížnějším šifrám. Zadání aktivit naleznete ve startovní obálce, kterou otevřete po pokynu organizátora. S vyřešením / splněním každé aktivity se dostáváte za organizátorem (označen reflexní vestou) **společně s kartou týmu**. Splnění úlohy buďto ukažte nebo mějte odpověď napsanou na papírku. Pokud lze odpověď vyslovit, neříkejte jí nahlas, abyste nenapověděli dalším týmům Jakmile budete mít nasbíráno alespoň 50b a budete chtít odstartovat, dostavte se za organizátorem. Pokud se Vám nepodaří nasbírat 50b do 1 hodiny od startovního signálu, můžete odstartovat i s menším počtem bodů.

Při hře nevstupujte na soukromé pozemky, dodržujte platné zákony a pravidla pro pohyb v Krnapu. Pro přesun nesmíte použít žádného dopravního prostředku - pouze pěší chůze. Spolupráce s ostatními týmy je zakázána s výjimkou pomoci při zranění. Členové týmu se nesmí rozdělit (vzdálit se od sebe více než 100m) s výjimkou úvodních aktivit. Hrajte fair-play. Nehaluzte (=nehledejte na náhodně odhadnutých místech bez vyřešení šifry)!