



Pravidla vlajkované

LT Klondike - 2019

1. Cíl hry

- 1.1. Hlavním cílem je mít v průběhu a také ukončení hry v základně co nejvíce vlajek.
- 1.2. Tým se také snaží ztratit co nejméně životů.

2. Herní pole a základny

- 2.1. Hráči se smí pohybovat pouze v herním poli, které je vyznačeno v mapě na konci pravidel.
- 2.2. Týmy si na začátku hry vylosují herní základny, které jsou vyznačeny v mapě na konci pravidel. Pořadí losu bude určeno sportřákem.
- 2.3. Základnu tvoří
 - a) vnitřní kruh o poloměru 1,5 metry, který je vyznačen lanem položeným na zemi nebo fáborky tak, aby byla co nejpřesněji zřejmá jeho hranice,
 - b) a vnější kruh o poloměru 5 metrů, který je vyznačen fáborky.
- 2.4. Ve vnitřním kruhu se nesmí pohybovat hráči oddílu, kterému daná základna patří.
- 2.5. Pokud v základně není žádná vlajka, nesmí se ve vnitřním kruhu pohybovat žádný hráč.
- 2.6. V okolí základny nesmí být umístěno tábořiště.
- 2.7. Vlajky se umísťují doprostřed vnitřního kruhu tak, aby byly co nejlépe viditelné.
- 2.8. Vnitřní kruh nesmí být umístěn v potoce, bažině či jiných obtížně dostupných místech.

3. Hráči a životy

- 3.1. Každý hráč musí v průběhu celé hry nosit šátek svého oddílu.
- 3.2. Životem se rozumí kartička v barvě oddílu s podpisem vedoucího, pořadovým číslem a jménem hráče, kterému byl život vydán.
- 3.3. Hráč bez života se smí pohybovat pouze ve vnějším kruhu základny a základnu bránit.
- 3.4. Hráč se životem se smí pohybovat libovolně po hracím poli (vyjma vnitřního kruhu své základny).
- 3.5. Hráč, který život ztratí v boji
 - a) se musí vrátit nejkratší cestou na svoji základnu,
 - b) nesmí předstírat, že život má a tím klamat soupeře,
 - c) po uplynutí 5 minut strávených u vedoucího na své základně smí získat život nový nebo po uplynutí limitu může začít bránit základnu.
- 3.6. Hráči během hry nesmí používat elektronické komunikační prostředky.
- 3.7. Ve vnějším kruhu smí základnu bránit pouze tým, kterému základna patří.

4. Souboj hráčů

- 4.1. Bránící hráč připraví soupeře o život pouhým dotykem v obranném kruhu. Bránícím hráčem se rozumí hráč, který se nachází ve vnějším kruhu své základny.
- 4.2. Útočící hráč připraví soupeře o život dotykem a následnou výhrou v *kámen, nůžky, papír, ted'*. V případě prohry o život sám přichází.
- 4.3. Hráč, který o život v boji přijde, odevzdá jej do rukou soupeře. Soupeř tento získaný život soupeře následně odevzdá svému vedoucímu.
- 4.4. V případě, kdy není zřejmé, zda se bránící hráč dotkl ve vnějším kruhu základny hráče útočícího, se má za to, že se jej dotkl, a že útočící hráč ve vnějším kruhu v době dotyku byl.
- 4.5. V případě, kdy není zřejmé, zda došlo k dotyku mezi hráči (v herním poli mimo kruhy základny), se má za to, že k němu nedošlo.

5. Krádež vlajky a její přenos

- 5.1. Úkolem útočníků je vniknout do vnitřního kruhu základny protivníka, ukrást mu zde libovolnou vlajku a donést ji na vlastní základnu.
- 5.2. Každý hráč smí nést nanejvýš jednu vlajku.
- 5.3. Hráč bez života nesmí nést vlajku.
- 5.4. Hráči si nemohou vlajku předávat při jejím přenosu.
- 5.5. Oddíl, z jehož základny byla vlajka ukradena, nesmí napadat hráče, který ji ukradl.
- 5.6. Hráč nese vlajku viditelně.
- 5.7. Hráč vlajku přenáší po nejrychlejší trase na svoji základnu.

6. Průběh hry

- 6.1. Hra začíná v _____ hod. Na začátku hry musí být všichni hráči na svých základnách. Každý oddíl má v základně jednu vlajku své barvy.
- 6.2. Hra je přerušena v _____ hod. Po přerušení hry již není možné ukrást vlajku a bojovat se soupeři. Vlajky ukradené před přerušením hry jsou doneseny do základen útočníků.
- 6.3. Druhý den hra pokračuje od _____ hod. Hráči se již před opětovným zahájením hry nemusí nacházet na své základně, nicméně do základen ostatních oddílů je možné vstupovat až po zahájení hry.
- 6.4. Hra končí v _____ hod. Počítají se pouze vlajky, které jsou při ukončení hry v základnách. Za vlajku, která není při ukončení hry v základně, nezískává body žádný oddíl.
- 6.5. Vedoucí v základnách mají seřazený čas ☺.

7. Body a hodnocení

- 7.1. Po uplynutí každých 15 minut hry se vždy oddílu přičtou 2 body za vlastní vlajku a 1 bod za každou další získanou vlajku, která se nachází v základně.
- 7.2. V době přerušení hry se ke stávajícímu počtu bodů přičtou navíc body za vlajky v základně. Za každou vlajku obdrží oddíl dalších 10 bodů a za vlastní vlajku 15 bodů.
- 7.3. Na konci hry se ke stávajícímu počtu bodů přičtou navíc body za vlajky v základně. Za každou vlajku obdrží oddíl dalších 15 bodů a za vlastní vlajku 20 bodů.
- 7.4. Vyhrává oddíl s nejvyšším počtem bodů.
- 7.5. V případě shody počtů bodů, rozhoduje o pořadí oddílů se stejným počtem bodů počet ztracených životů. Lepšího umístění dosáhne oddíl, který ztratil během hry méně životů.

8. Vedoucí

- 8.1. Vedoucí v základně
 - a) vydává nové životy,
 - b) vybírá a ukládá životy získané,
 - c) hlásí začátek, přerušení a konec hry,
 - d) sleduje hru a popřípadě nestranně rozhoduje spory,
 - e) pořizuje zápis o přinesených a ukradených vlajkách,
 - f) sčítá body za vlajky v základně.
- 8.2. Vedoucí se výrazně nepodílí na utváření taktiky hry.
- 8.3. Vedoucí dbají na dodržování pravidel.

9. Polní soud

- 9.1. Pro případné řešení sporů je zřízen polní soud.
- 9.2. Polní soud rozhoduje v senátu, který se skládá z dvou přisedících a předsedy senátu. Přisedícími jsou zástupci kuchyně a předsedou senátu je sportáček.
- 9.3. Polní soud také ukládá případné tresty, za porušení pravidel.

- 1 ... Tábor
- 2 ... Pračlověk
- 3 ... Šanan
- 4 ... U Závory
- 5 ... Kazatelna
- 6 ... U Hajkla
- 7 ... Mostek
- 8 ... Anazonky
- 9 ... Loupežníci
- 10 ... U Klád
- 11 ... K Brodu
- 12 ... Krnelec
- 13 ... Lavička
- 14 ... U Sansunga
- 15 ... Roboti
- + ... U Křtíze

