

PRAVIDLA VLAJKOVÉ HRY

platná pro rok 2012

1. VLAJKOVÁ HRA

fyzicky i psychicky náročná hra vyžadující dobrou kondici hráčů, smysl pro čestnost, vytrvalost a toleranci. Od roku 1999 je pořádána jako Memoriál Jakuba „Kubička“ Dvořáka, bývalého člena našeho klubu.

2. VLAJKA

je kus látky v barvě družstva (dodá pořadatel hry) upevněný na tyči dlouhé přibližně 1,8 m. Látku nesmí být v tyči během hry sejmuta. Barva vlajky (družstva) bude vybrána losem. Vlajka musí být po celou dobu hry rozbalena, tak aby mohla vlát. Není dovoleno žádným způsobem vlajku balit či ji rolovat. Vlajka nesmí být nijak upravována či špiněna se záměrem jejího maskování.

3. DRUŽSTVO

je tvořeno **pěti až osmi hráči**. Členové jsou starší 15 let (mladší hráči mohou hrát s písemným svolením svého zákonného zástupce, v jejich družstvu musí být alespoň jeden osmnáctiletý hráč, který za ně bude zodpovídat během hry). Každé družstvo si zvolí svého kapitána (4).

4. KAPITÁN

zvolený vůdce družstva, starší 18 let, zodpovídající za své družstvo (dodržování pravidel) a je mluvčím svého družstva. Jeho prostřednictvím se řeší veškeré spory a nejasnosti v pravidlech na poradách kapitánů (8). Kapitán je povinen znát celá pravidla a seznámit s nimi své družstvo před začátkem hry. V průběhu hry informuje spoluhráče o případných změnách dohodnutých na poradách kapitánů (8). Kapitán je povinen mít hodinky seřazené podle hodin umístěných v kempu mrtvých.

5. ŽIVOT

každý hráč má na minoritní ruce nejméně 5 cm nad loktem jednou omotaný proužek krepového papíru své barvy o šířce minimálně 2 cm. Je možno tento proužek (život) zabezpečit proti sesmeknutí závěracím špendlíkem z vnitřní strany ruky. Má-li hráč dlouhé rukávy, není být rukáv na ruce se životem nijak ohrnut. Hráči, jsou povinni mít život řádně připevněn, v případě že ne, budou bráni jako mrtví, dokud se neupraví podle pravidel. Při boji není druhá strana povinna na ně čekat. Družstvo má neomezený počet životů. Ve 21:00 hodin si všichni hráči vymění životy barvy svého kempu za bílé, tak aby byly dobře viditelné.

6. KEMP

jsou dvě soustředné kružnice o průměru 5 a 10 metrů, viditelně označené přírodním materiálem (větve, travou, pískem, jehličím...). Nesmí být použito nic, co by bránilo přístupu do kempu či ohrožovalo bezpečnost hráčů. V kempu smí být nejvýše 5 stromů. Kemp musí být umístěn na veřejně přístupném místě. Uprostřed kempu musí být viditelně položen notýsek.

Vnější kruh – průměr 10 m

Ochranný kruh pro obránce. V tomto kruhu nelze obránci strhnout jeho život.

Vnitřní kruh – průměr 5 m

Ochranný pro útočníky, ale pouze ve vztahu k obráncům. Útočí-li najednou více družstev, mohou si jejich hráči v tomto kruhu navzájem strhávat životy. Ve vnitřním kruhu je umístěna vlajka a zápisník, v noci od 21 hodiny zde navíc svítí červené světlo (blikačka na kolo) minimálně 1 metr nad zemí. Nese-li hráč do svého kempu vlajku, či jde-li opravovat označení kruhu, či psát do zápisníku, je ve svém vnitřním kruhu nezranitelný, ale ani on sám nesmí zasahovat do bojů.

7. KEMP MRTVÝCH

je centrální místo hry, zde je hra samotná zahájena (11). V kempu mrtvých má každé družstvo svůj zápisník mrtvých, označený barvou své vlajky. Hráči zde mohou nechávat své věci a probíhají tu porady kapitánů. V kempu mrtvých jsou zakázány veškeré boje.

Živým je do kempu mrtvých vstup umožněn, musí se však zapsat do zvláštního sešitu. Kemp však poté musí opustit samostatně. Mohou být jedini z vlastního družstva v intervalu 5 minut, kdož tak učiní.

8. PORADA KAPITÁNŮ

koná se v určených časech (v intervalu 2 hodin) v kempu mrtvých. První porada se koná 3 hodiny po začátku hry, aby nekolidovala s premiiovými časy, ve kterých budou družstva bojovat o premiiové body (16). Porada ve 23 hodin se již nekoná. Změny v pravidlech, které budou dohodnuty během hry, budou viditelně zapsány na nástěnce v kempu mrtvých. Sem také mohou ostatní hráči zapisovat své připomínky k pravidlům, které chtějí, aby kapitáni na své poradě projednali.

9. LOSOVÁNÍ

proběhne před začátkem hry, kdy kapitáni vylosují barvu vlajky a směr, ve kterém bude jejich družstvo mít svůj kemp.

10. DÉLKA HRY

je stanovena na **12 hodin**. Zápis je v sobotu do 11:30, zahájení hry (11) ve **12:00 hodin** a ukončení o půlnoci. Losování proběhne 10 minut před začátkem hry. Hraje se za každého počasí. Spaní v průběhu hry je dovoleno na vyhrazených místech (kemp a kemp mrtvých – zvláštní případ).

11. ZAHÁJENÍ HRY

Každé družstvo obdrží vlajku, zápisník do svého kempu, zápisník do kempu mrtvých, svíčky se sklenicí a krepový papír své barvy. Těsně před startem se hráči shromáždí ve vylosovaných výšcích v kempu mrtvých. Při odstartování vyběhají určeným směrem (tento směr udržují) a běží 3 minuty (v tomto časovém úseku se může nejzdatnější běžec s vlajkou odtrhnout, ale ostatní ho musí co nejrychleji následovat). V místě, kam doběhl hráč s vlajkou, hledají dalších 5 minut místo pro svůj kemp. Vzdálenost kempu nepřesáhne 200 m od místa, kam doběhl běžec s vlajkou. Dalších 12 minut je určeno na vybudování kempu. Po dobu celých 20 minut od startu je zakázáno se vzdalovat od svého družstva. Boje začínají až 20 minut po zahájení hry, do této doby musí všichni členové družstva setrvat ve svém kempu.

12. MRTVO

hráč, kterému je stržena páska se životem, musí z místa boje odejít nejkratší cestou do kempu mrtvých. Chce-li mrtvý hráč sledovat další průběh boje ještě před svým odchodem, nesmí žádným způsobem ovlivňovat další průběh boje. V kempu mrtvých se musí zapsat do zápisníku družstva, které mu strhlo jeho pásku se životem (nikoliv do svého), a setrvat zde 20 minut. Po odpykání „mrtva“ si může buď rovnou nasadit pásku a pokračovat v bojích, nebo dojít příomou cestou do svého kempu a nasadit pásku až v kempu (nikoliv cestou). Mrtvým je zakázána veškerá bojová nebo výzvědná činnost a ani nesmí podávat informace svým spoluhráčům prostřednictvím mobilních telefonů či vysílaček.

13. BOJ

snahou soupeřů je stržení života protivníka. Zakázáno je násilí, držení (s výjimkou obránců ve vnějším kruhu viz. (14)) a projevy brutality jakéhokoliv typu. Vznikne-li spor o stržení pásky „Kdo dřív?“, považují se za mrtvé oba hráči. Při boji v noci není dovoleno úmyslně svítit do očí.

14. BOJ O VLAJKU

jeden hráč smí odnést či hodit z vnitřního kruhu pouze jednu vlajku. Chce-li odnést další, musí se vrátit přes vnější kruh ven a poté může opět dovnitř do kruhu pro další vlajku. Při pronikání kruhem smí obránci bránit útočníkům tělem i rukama, zde se smí chytat pouze za části těla, které jsou ve vnějším kruhu.

Ukořistěnou vlajku musí hráč dopravit co nejrychleji, pokud možno příomou cestou, do svého kempu. Je-li hráč nesoucí vlajku napaden protihráčem, může mu být vlajka odebrána, jen v případě, že mu bude stržen život. Hráč nesoucí vlajku ji před bojem odloží a vlajka poté případně vítězí boje. Nikdo ji mezitím nesmí vzít. Po dopravení vlajky do kempu zapíše hráč do sešitu čas, barvu vlajky, kemp, ze kterého byla ukořistěna, a počet bodů.

15. BODY

5 bodů – za stržení života

50 bodů – za přinesení vlajky do svého kempu

16. PRÉMIOVÉ BODY

premiiovým časem se rozumí doba 2 minut, které začínají 1 minutu před a končí 1 minutu

po těchto celých hodinách – **16:00, 18:00, 20:00, 22:00 a ve 24:00.**

Aby byla premie uznána musí v tuto dobu být v kempu alespoň jeden hráč, který premii zapíše.

Družstvu jsou přiznány následující body, pokud splňují níže uvedené podmínky.

50 bodů

– družstvo má v premiiový čas ve svém kempu svoji vlajku

– kdykoliv se v kempu nacházejí všechny vlajky a hraji-li nejvýše 4 družstva

100 bodů

– má-li družstvo při ukončení hry svou vlajku

– kdykoliv se v kempu nacházejí všechny vlajky a hraji-li více jak 4 družstva

250 bodů

– družstvo má v premiiový čas ve svém kempu všechny vlajky a hraji-li nejvýše 4 družstva

500 bodů

– družstvo má v premiiový čas ve svém kempu všechny vlajky a hraji-li více jak 4 družstva

17. POVOLENO JE

– předávání vlajky, živi hráči těž družstva si mohou vlajku při jejím transportu do svého kempu předávat

– používání jakéhokoliv komunikační techniky mimo stav Mrtvo

18. ZAKÁZÁNO JE

– paktování v koalici, každé družstvo hraje samo za sebe. Jakéhokoliv neoficiální paktování je považováno za nečestné a všechna nečestná

– hrající družstva budou diskvalifikována

– používání jakýchkoliv dopravních prostředků

ZÁVĚREM

Pořadatel si vyhrazuje možnost změny pravidel, které oznámí nejpozději 30 minut před začátkem hry.

Všichni hráči hrají na vlastní nebezpečí.

Další informace na internetu – <http://www.pruzkumnik.cz/akce/vlajkova/>

Přihlášení elektronickou poštou – vlajkova@pruzkumnik.cz

