**Pravidla Stínadel pro rok 2018**

1. **Základní ustanovení:**
2. Hrají proti sobě 2 rovnocenné týmy (hráči): Druhostraníci (dále jen **D**) a Vontové (dále jen **V**).
3. Rychlé šípy (dále jen **RŠ**) je skupina 3 lidí na straně Druhostraníků, kteří jsou nesmrtelní a jeden z nich je vedoucí.
4. Bratrstvo kočičí pracky (dále jen **BKP**) je skupina 3 lidí na straně Vontů, kteří jsou nesmrtelní a jeden z nich je vedoucí.
5. Široko je neutrální postava.
6. Jsou dva vedoucí týmů (**D** a **V**), každý za jeden tým.
7. Soubojem se rozumí vztah 2 hráčů, z nichž minimálně 1 se snaží získat šátek protihráče.
8. Na hlavní základně každého týmu je osoba pověřená k výměně získaných životů za úkoly.
9. Jsou 2 hlavní základny týmů (viz mapa).
10. Jsou 3 neutrální stanoviště (viz mapa).
11. Je stanovena hranice herního prostoru.
12. Po herním území se budou pohybovat osoby zajišťující organizaci hry (např. zdravotník, fotografové a další)

1. **Herní pravidla:**
2. **Obecná pravidla**
3. Všem hráčům je povoleno se pohybovat pouze ve vyznačeném prostoru.
4. Každý hráč má u sebe od začátku hry jeden život, který ztrácí při oloupení o vlastní šátek jiným hráčem (popřípadě **RŠ**/**BKP**).
5. Každý hráč může plnit úkoly, brát šátky a volně se pohybovat v herním prostoru pouze tehdy, má-li u sebe svůj vlastní život.
6. Každý hráč se musí při ztrátě vlastního života urychleně vrátit na vlastní základnu s viditelným šátkem v pravé ruce.
7. Každý hráč má kolem svého pasu připnutou gumu, za kterou má zasunutý šátek (zezadu).
8. **V** mají na hrudi, na viditelném místě, připnutý žlutý špendlík.
9. Každý hráč je povinen na otázku příslušnosti k týmu (**D** a **V**) kterékoli osoby pravdivě a okamžitě odpovědět.
10. Všem hráčům, včetně **BKP** a **RŠ,** je zakázáno úmyslně fyzicky napadat ostatní hráče a členy **BKP** a **RŠ**.
11. Je zakázáno používání jakýchkoli elektrokomunikačních technologií, kromě osob k tomu oprávněných.
12. **Souboj**
13. Hráč může protihráči vytrhnout šátek, čímž získává nárok na život oloupeného hráče.
14. Oloupený hráč je povinen předat svůj život tomu hráči, který mu vytrhl šátek. Oloupený hráč po předání svého života dostává nazpět svůj šátek.
15. Při předávání života/šátku nesmí být žijícímu hráči vytrhnut šátek.
16. Vítěz souboje může po krátkou dobu pokračovat v dalších soubojích, přičemž se nemůže nepřiměřeně vzdálit od hráčů jím dříve oloupených, se kterými ještě nedošlo k výměně životů a šátků.
17. Žádný z hráčů nesmí cílevědomě blokovat vytržení šátku jeho držením, sezením apod. (hráč může svůj šátek bránit svou obratností a taktickým postavením těla případně taktickým postavením skupiny).
18. **Úkoly**
19. 6 získaných životů druhého týmu lze vyměnit za 1 úkol.
20. Splnění úkolu je hodnoceno body.
21. Každý hráč může mít u sebe pouze jeden úkol.
22. Úkoly lze vyplněné odevzdat na základně svého týmu.
23. **Stanoviště**
24. Stanoviště jsou vyznačená a ohraničená.
25. Stanoviště jsou tři a nacházejí se na hřišti na ulici Krasov, v ulici Pivovarská a na Mírovém náměstí. (viz mapa)
26. Stanoviště může v jeden moment ovládat pouze jeden tým (**D**/**V**).
27. Pouze ovládající družstvo může plnit úkoly stanoviště.
28. Stanoviště ovládá ta skupina, která má na území stanoviště alespoň jednoho živého hráče a zároveň se na území stanoviště nenachází žádný hráč opačného družstva.
29. Při střetu dvou skupin se o stanoviště bude bojovat.
30. Tým ztrácí vládu nad stanovištěm v případě, že jsou zbaveni života všichni členové týmu ovládajícího stanoviště mimo hráče plnícího úkol.
31. Hráč plnící úkol nesmí být napaden.
32. Hráč, který plní úkol stanoviště musí úkol přerušit v případě, že se na stanovišti nachází sám (ze svého týmu) a zároveň někdo z týmu soupeřícího.
33. Na území stanovišť nesmí chytat **RŠ** ani **BKP**.
34. **Hlavní základny**
35. **D** mají základnu na trávníku mezi pozemní komunikací a budovou umělecké školy.
36. **V** mají základnu za budovou místního kina.
37. Je zde možné získat pro sebe nový život a nebo úkoly výměnou za životy opačného týmu.

1. Kolem stanoviště je stanovena hranice, přes kterou nesmějí útočníci projít.
2. **RŠ a BKP**
3. Jsou dvě skupiny o 3 lidech.
4. **BKP** spolupracují s **V** a **RŠ** s **D**.
5. **RŠ** i **BKP** nenosí šátek, jsou nesmrtelní.
6. **RŠ** i **BKP** odevzdávají polapené životy nepřátelského týmu členům svého týmu, kteří je můžou libovolně využít.
7. **Široko**
8. Chycení Široka je bodově hodnocené.
9. Chycení Široka se počítá pouze v případě, že je natolik znatelné, aby sám Široko usoudil platnost tohoto chycení.
10. Široka je možno chytat pouze ve vymezeném herním prostoru.
11. Při platném chycení Široka se Široko nemusí zastavovat ani nikterak měnit způsob svého pohybu.
12. Při platném chycení Široka, Široko předává lístek osobě, která Široka polapila buďto z ruky do ruky, nebo Široko může lístek zahodit a lístek připadá lapiteli.
13. Když je Široko polapen, nechává se mu chvíle na získání vzdálenostního a časového náskoku.
14. **Harmonogram:**
15. Časy jsou orientační a je možné je upravit.
16. 18:00 – příprava (v kostýmech)

18:10 – prezentace pravidel

18:30 – dovysvětlení pravidel + dotazy

19:00 – odchod na hru

19:15 – začátek hry

21:15 – konec hry

21:15 – možnost druhé večeře (na faře)

21:45 – večerní klid

22:00 – večerka

**IV. Hodnocení:**

 **a)** Cíl hry je získat větší počet konečných bodů než nepřátelský tým (viz. hodnocení).

1. Vontové a Druhostraníci by se měly snažit o rovnoměrné rozpoložení sil k ovládnutí stanovišť, plnění úkolů, lapení Široka atd.
2. Všechny složky hodnocení (viz IV. b)) jsou hodnoceny relativně stejnou vahou.

**V. Závěrečná ustanovení**

1. Lidé stanovující dodatečné úpravy v herním systému s nejvyšší prioritou (znalci pravidel) jsou 2 hlavní velitelé **D** a **V** a další osoby s touto pravomocí se nacházejí v herním prostoru.
2. Celá hra se nese ve skautském duchu.
3. Znalci pravidel s definitivním slovem v případě sporných situací (viz. V. část bod a)) jsou označeni.