Školní řád a pravidla studia ZŠ MUHU Game

- Tato pravidla upravují průběh školního roku ZŠ MUHU Game 2026/27, účast tříd, zadávání řešení, bodování, bezpečnost a další náležitosti řádného i mírně mimořádného studia.
- Pravidla mohou být měněna až do začátku akce. V nezbytných případech je může školní administrativa upravit i během hry, zejména z důvodu bezpečnosti, počasí nebo provozních okolností.
- Školní administrativa jedná v nejlepším zájmu hry, nikoli nutně v nejlepším zájmu žáků. Je oprávněna činit pedagogicky sporná, avšak herně nezbytná rozhodnutí. Rozhodnutí školní administrativy je závazné a konečné.

1. Třídy, žáci a účast ve hře

1. Hry se účastní **třídy** o **3 až 5 žácích**. Třídou se pro účely pravidel rozumí herní tým.
2. Každá třída má svého **Předsedu třídy**. Předseda třídy jedná se školní administrativou a přebírá organizační informace. Předseda třídy musí být zletilý a svéprávný.
3. Nezletilí účastníci se mohou hry účastnit pouze s odpovědným dospělým ve stejné třídě.
4. Děti do 10 let mohou jít s třídou jako doprovod po dohodě se školní administrativou. Doprovodné děti nejsou počítány mezi žáky, nebodují a nesmí plnit úkoly ani řešit šifry místo třídy.
5. Každý účastník odpovídá sám za sebe, účastní se dobrovolně a na vlastní nebezpečí.
6. Hra se koná za každého počasí, pokud školní administrativa nerozhodne jinak.

2. SOVA

Systém ověřování vědomostí a aktivit (dále jen SOVA) je elektronický systém pro zadávání řešení a evidenci výsledků.

1. Do SOVY se zadávají řešení A-šifer, B-kódy, pokladový kód a cílový kód.
2. Nápovědy a řešení k A-šifrám jsou dostupné v SOVĚ podle názvu povinného předmětu.
3. Hra bude vyhodnocena na základě zadaných záznamů do SOVY a výsledku prologové aktivity.
4. Školní administrativa může záznamy v odůvodněných případech zkontrolovat a opravit.
5. Po odeslání cílového kódu se hra pro danou třídu uzavírá a nelze zadat žádný další kód.

3. Zahájení školního roku a prolog

1. V pátek večer proběhne prologová aktivita **Ověření školní zralosti**.
2. Prolog není povinný, ale je bodovaný. Výsledkem prologu je jedno heslo, které třída odevzdá v papírové formě na přiděleném standardním formuláři.
3. První třída se správným heslem získá 30 bodů, druhá 29 bodů, dále sestupně.
4. Třída bez správného hesla získává nula bodů.

4. Průběh hlavní části hry

1. Hlavní část hry začíná v sobotu v **7:00**.
2. Startovní zadání první A-šifry bude zveřejněno v prostoru ubytování. Cílem třídy je projít stanoviště hry až do cíle.
3. Hra je převážně lineární. Skládá se z devíti postupových stanovišť, na kterých třída obdrží další zadání:
    - **Povinný předmět (A-šifra)** určuje další postup hrou. Na některých stanovištích může být k dispozici více zkoušek z povinných předmětů; k dalšímu postupu stačí vyřešit jednu z nich.
    - **Nepovinný předmět** přináší bodový zisk za splnění úkolu na stanovišti a zjištění **B-kódu**.

4. Součástí hry je nepovinné pokladové stanoviště, jak je popsáno v sekci Pokladová šifra a Poklad.

5. Obálky a A-šifry

1. Třídy před startem obdrží zalepené obálky se zadáními. Každá obálka je označena **názvem předmětu**.
2. Obálka se otevírá pouze tehdy, když k tomu třída získá pokyn. Pokyn k otevření obálky je uveden na stanovišti nebo ve startovním zadání. Cílem hry je postupovat podle zadání, ne metodou pokus-omyl.
3. Na některých stanovištích může třída získat pokyn k plnění dvou povinných předmětů (A-šifer). V takovém případě je každá z těchto šifer samostatně bodově ohodnocena. Pro další postup hrou ale stačí zadat řešení jedné z šifer. Řešení druhé šifry může být zadáno do SOVY kdykoliv během hry, před odesláním cílového kódu.
4. Mezi obálkami je jedna **diskvalifikační obálka**.
    - Diskvalifikační obálka musí zůstat neotevřená a nepoškozená až do cíle, kde je nutné ji odevzdat.
    - Otevření, ztráta, poškození nebo neodevzdání diskvalifikační obálky znamená diskvalifikaci.
5. Ztracenou obálku není školní administrativa povinna nahradit.
6. Nápovědy a řešení k A-šifrám jsou dostupné v SOVĚ **podle názvu předmětu** uvedeného na zadání šifry.

6. Stanoviště a zkoušky

1. Každé stanoviště je označeno cedulí. Na ceduli je uveden **kód pro přihlášení na stanoviště** a název jednoho nebo více **povinných předmětů**. Podle názvu povinného předmětu třída otevře příslušnou obálku s A-šifrou.
2. Na některých stanovištích může třída splnit **zkoušku z nepovinného předmětu** (B-kód, dále jen úkol):
    - Na stanovišti může být přítomen zástupce školní administrativy (Dozor), který dohlíží na splnění úkolu a dodržování pořadí. Pokud je zástupce přítomen, třída při příchodu na stanoviště nahlásí své označení.
    - Na splnění úkolu má třída zpravidla jeden pokus. Jiný počet pokusů, časový limit nebo zvláštní pravidla může určit stanoviště nebo školní administrativa.
    - Třídy plní úkol v pořadí příchodu, pokud školní administrativa neurčí jinak.
    - Výsledný B-kód získá třída buď přímo na stanovišti, nebo samostatně na základě obdržených informací.
    - B-kód musí být zadán do SOVY před odesláním cílového kódu.
3. Každé stanoviště má otevírací dobu stanovenou ve **Studijním plánu**, který třída obdrží při nástupu ke studiu:
    - Po skončení otevírací doby zůstává na stanovišti cedule s označením příslušné A-šifry.
    - Po skončení otevírací doby může třída pokračovat v průchodu hrou, ale nemá nárok na splnění zkoušky z nepovinného předmětu ani na získání nových informací k B-kódu, pokud není uvedeno jinak.

7. Pokladová šifra a Poklad

1. Zadání Pokladové šifry může třída získat během hry na základě obdržených informací:
    a. Pokladová šifra nemá v SOVĚ nápovědu ani řešení.
    b. Vyřešením Pokladové šifry a zadáním do SOVY získá třída informaci o umístění Pokladu.
    c. Vyřešení Pokladové šifry není bodově ohodnoceno.
2. Po nalezení Pokladu lze vyluštit Pokladový kód:
    a. Pokladový kód má hodnotu **40 bodů**.
    b. Na místě Pokladu není nutné se přihlásit. Stačí rovnou zadat získaný Pokladový kód do SOVY.
    c. Pokladový kód musí být zadán do SOVY před odesláním cílového kódu.

8. Ukončení hry

1. Cílový kód získá třída v cíli po příchodu celé třídy a odevzdání diskvalifikační obálky. Bez odevzdání diskvalifikační obálky nelze hru regulérně dokončit.
2. Hra končí odesláním cílového kódu do SOVY nebo uplynutím časového limitu:
    - Do **19:30** lze hru ukončit bez časové penalizace.
    - Od **19:30 do 20:30** se započítává penalizace za pozdní ukončení hry (viz sekce Bodování).
    - Po **20:30** je třída diskvalifikována.

3. Diskvalifikační obálka musí být odevzdána nejpozději do **20:30**.
4. Po odeslání cílového kódu už nelze zadat žádný další výsledek.

9. Fair play a zakázané postupy

1. Je zakázáno spolupracovat s jinými třídami, sledovat jinou třídu za účelem postupu ke stanovišti a záměrně vyhledávat stanoviště bez vyluštění příslušné šifry.
2. Je zakázáno žádat o řešení osoby mimo vlastní třídu, online komunity nebo sociální sítě.
3. Žáci řeší zkoušky vlastní hlavou, případně hlavami své třídy.
4. Použití generativní AI, chatbotů a AI asistentů k řešení šifer nebo úkolů je zakázáno.
5. Běžné internetové vyhledávání je povoleno, pokud není uvedeno jinak.
6. Vyhledávací nástroje v režimu AI odpovědí nejsou povoleny.
7. Vlastní šifrovací tabulky, poznámky a běžné referenční materiály jsou povoleny.

10. Chování v terénu a školní kázeň

1. U stanovišť se třídy zdržují pouze nezbytně dlouhou dobu. Pro luštění si třída najde místo mimo stanoviště.
2. Žáci jsou povinni dodržovat pokyny školní administrativy, respektovat ostatní třídy a chovat se ohleduplně.
3. Žáci nesmí poškozovat školní ani mimoškolní majetek, ohrožovat sebe, spolužáky ani ostatní třídy.
4. Zakázáno je zejména hlučné chování, znečišťování okolí, ničení porostů, rozdělávání ohňů a vulgární projevy.
5. Nůžky jsou školní pomůckou, nikoli sportovním náčiním. S nůžkami se neběhá, neohrožují se spolužáci a nestříhá se cizí majetek.
6. Hrubé porušení školního řádu může vést k diskvalifikaci celé třídy.
7. Pokud se třída rozhodne odstoupit ze hry, musí o tom neprodleně informovat školní administrativu.

11. Šifrovací konvence

1. Řešení šifry je podstatné jméno nebo vlastní jméno v prvním pádu jednotného čísla, není-li uvedeno jinak.
2. K řešení šifer může být potřeba využít informace a materiály získané během hry, dále pak povinné nebo doporučené školní pomůcky.
3. Není-li uvedeno jinak, nejsou překlepy, gramatické chyby, interpunkce ani diakritika součástí řešení. Neboly nehledejte vtom nic, jinného něš naší nepozořnost.
4. Není-li uvedeno jinak, používá se anglická abeceda: 26 písmen bez CH. Výjimkou může být morseovka a polský kříž, kde se písmeno CH opravdu vyskytuje.

12. Povinné a doporučené školní pomůcky

1. Povinné pomůcky
    - minimálně 1,5 l vody na třídu,
    - přezůvky pro každého žáka,
    - nůžky,
    - pravítko,
    - průhledná lepicí páska,
    - alespoň jeden nabitý telefon s Wi-Fi, GPS a aplikací Mapy.com,
    - UV lampa.
2. Doporučené pomůcky
    - psací potřeby, papír nebo sešit,
    - šifrovací pomůcky,
    - vhodná obuv a oblečení do terénu,
    - powerbanka,
    - čelovka,

- lékárnička,
- dlouhé kalhoty a repelent,
- přiměřená zásoba trpělivosti a příčetnosti,
- jídlo a pití na celý první školní den, včetně oběda.

13. Bodování

1. Hra není na čas, čas ukončení hry ale slouží jako pomocné kritérium při rovnosti bodů.
2. Jednotlivé záznamy a výsledky mají tuto bodovou hodnotu:
   - Vyřešení A-šifry má hodnotu **20 bodů**.
   - Zapsaný B-kód má hodnotu **20 bodů**, pokud není na stanovišti uvedeno jinak.
   - Pokladový kód má hodnotu **40 bodů**.
   - Prologová aktivita má hodnotu **0 až 30 bodů**.
   - Vyžádání nápovědy znamená penalizaci **-10 bodů**.
   - Vyžádání řešení znamená penalizaci **-20 bodů**.
   - Pokud si třída u stejné šifry vyžádá nápovědu i řešení, počítá se pouze penalizace za řešení.
3. Pozdní ukončení hry po 19:30 znamená penalizaci **-1 bod za každou započatou minutu**.
4. Diskvalifikovaná třída není klasifikována v regulérním pořadí.
5. Třída si kdykoliv během hry před odesláním cílového kódu může odečíst v SOVĚ libovolný počet bodů.
6. Vítězem se stává třída s nejvyšším bodovým ziskem, která splnila pravidla.
   - Při rovnosti bodů rozhoduje dřívější čas odeslání cílového kódu.
   - Pokud rovnost trvá, rozhoduje nižší věk třídy podle data narození nejstaršího žáka.
   - V případě další nejasnosti rozhodne školní administrativa.

14. Imunita a putovní organizace hry

1. Organizace hry je putovní.
2. Čestnou povinnost organizovat další ročník získává nejvýše postavená třída bez imunity.
3. O imunitu může požádat třída, která organizuje nejbližší nadcházející ročník hry Lhota, Lavina nebo Labyrint. Žádost o imunitu je třeba podat nejpozději do ukončení prologové aktivity. Informace o přiznané imunitě je do vyhlášení výsledků neveřejná.
4. Třída s imunitou může získat libovolný počet bodů, ale nemůže se stát celkovým vítězem ani pořadatelem dalšího ročníku. Pokud by podle bodů skončila na prvním místě třída s imunitou, budou všem třídám s imunitou odečteny body. Odečte se stejný nejnižší počet bodů potřebný k tomu, aby se vítězem stala nejlépe umístěná třída bez imunity.
5. Třída s imunitou zůstává ve výsledkové listině s upraveným bodovým ziskem.

15. Stravování

1. Třída obdrží ve startovním balíčku objednané stravenky na páteční večeři a sobotní večeři.
   - Snídaně se vydává bez stravenky.
   - Snídaně a večeře se vydávají v místě ubytování.
2. Sobotní oběd není zajištěn.
   - Na trase hry pravděpodobně nebude možnost oběda ani občerstvení.
   - Každá třída si vezme jídlo na celý první školní den.

16. Závěrečná ustanovení

1. Porušení pravidel může vést k bodové penalizaci.
2. Závažné porušení pravidel může vést k diskvalifikaci.
3. Sabotáž principů hry a fair play může vést k diskvalifikaci.

4. V otázkách neupravených pravidly rozhoduje Školní administrativa.
5. Rozhodnutí Školní administrativy je konečné.