

PRAVIDLA HRY VLAJKOVÁ

PREAMBULE

Vlajková je čtyřiaadvacetihodinová hra v přírodě vycházející z pravidel Capture The Flag. Primární cíle hry spočívají v příjemném prožitku všech zúčastněných, uplatnění fyzických i duševních dovedností a možnosti poznání nových přátel. Základní a nejdůležitější pravidlo praví, že hrát se musí čistě a čestně, tedy dle principu fair-play.

Následující pravidla jsou vytvořena na základě dlouhodobých zkušeností a ustálených zvyků. Z hlediska časového určení je hra situována vzhledem ke dnům v týdnu, a to od Pátku (začátek hry v Sobotu ráno) do Neděle.

I. PŘÍPRAVA NA VLAJKOVOU

- I.1. Vlajkovou lze hrát ve 3-6 teamech po 5-20 hráčích, přičemž doporučeným stavem je celkový počet 30 – 60 hráčů. Jednotlivé teamy je vhodné sestavovat dlouhodobě dopředu, aby se pořadatelé mohli danému počtu lidí náležitě přizpůsobit. Za účast hráčů v každém teamu zodpovídá jeho Kapitán (zakladatel či ohlašovatel teamu).
- I.2. Je doporučeno, aby se hráči vybavili na hru příhodným oblečením (dostatečně teplým, popř. nepromokavým), obutím (na běh, do mokra a na přezutí), stravou (nejbližší hospoda je 4 km daleko, obchod ještě dál), hodinkami (určenými na sport), baterkou a věcmi na přespaní¹.
- I.3. V Pátek samotné hře předchází dobrovolné, ale doporučené večerní posezení u ohně či v hospodě, kde jsou podle potřeby vysvětlena a případně modifikována tato pravidla.
- I.4. V Sobotu ráno do 8:30 se všichni účastníci shromáždí v Kempu mrtvých, kde jsou v rychlosti zopakována základní pravidla hry včetně nejpodstatnějších dodatků a zejména případných modifikací. Dobrovolníci během této chvíle připraví žerďi pro vlajky (1,5 – 2 m dlouhé) a případně další vybavení pro hru. Následně jsou rozděleny barvy a Herní sektory, které jsou vymezeny jednoznačnými hranicemi vyznačenými pomocí mapy.
- I.5. V Kempu mrtvých jsou umístěny hodiny udávající oficiální čas, dále sešit zajatců, alespoň jeden výtisk pravidel, bodový sazebník a náhradní vybavení pro hru.
- I.6. Před hrou kapitáni obdrží:
 - a) Vybavení pro hru: vlajku a pásky z krepového papíru podle své barvy, spínací špendlíky a výtisk pravidel.
 - b) Pytel s vybavením pro Domácí kemp: sešit, tužky, světlo (včetně zapalovače/sirek) a odměřovací provázek.
 - c) Mapu svého Herního sektoru, pokud je podkladem pro jeho hranice.

II. ÚVODNÍ ČÁST HRY

- I.7. Start hry je v Sobotu v 10:00. Kapitáni jsou zodpovědní za včasný příchod všech hráčů svého teamu jak ke startu, tak k předcházejícímu čtení pravidel v 8:30. Hráči, kteří dorazí až po startu, se mohou zapojit do hry jen v případě, když jsou předem přihlášení.
- I.8. Od startu hry se kromě předem stanovené přestávky hraje nepřetržitě 24 hodin, a to bez ohledu na počasí. Standardně se přestávka koná v Sobotu od 19:00 do 20:00². Kromě přestávky je možné se před hrou domluvit na uskutečnění jednoho či více setkání Kapitánů a Rozhodčího, na kterých se mohou projednat případné nejasnosti nebo neshody³. Toto setkání by se standardně konalo v Sobotu v 15:00 hodin, tedy ještě před přestávkou. Není-li před hrou stanoveno jinak, toto setkání se nekoná.

¹ Pořadatel by měl obstarat: vlajky podle počtu teamů (látkové čtverce o velikosti cca 50x50cm s barevnými kruhy), barevný krepový papír (ve stejných barvách jako vlajky, cca jedna role na 2 lidi), sešity s přílohou pro Domácí kempy (obsahující bodový sazebník a časový harmonogram), sešit pro Kemp mrtvých, odměřovací provázky (5m dlouhé s uzlíkem ve vzdálenosti 1,5 metru), tužky, světla do Domácích kempů a Kempu mrtvých (včetně prostředků pro uchycení), zapalovače (sirky), výtisky pravidel, spínací špendlíky, igelitové pytle a případně mapy. Dále je vhodné, aby zajistil symbolické ceny pro vítěze, pytel na odpadky, případně pak kanystř s pitnou vodou (umístěný v Kempu mrtvých) a objednání jídla v hospodě. Zbylý materiál je vhodné uschovat pro příští konání Vlajkové. Výdaje na hru jsou rovnoměrně rozděleny mezi hráče, přičemž každý kapitán vybere prostředky od hráčů svého teamu a tyto předá pořadateli.

² Není-li před hrou stanoveno jinak.

³ Kapitáni zastupují celý svůj team, pročež musí od všech spoluhráčů vyslechnout případné stížnosti nebo nejasnosti.

- I.9. V úvodní části hry, která trvá prvních 20 minut, je cílem všech teamů postavit svůj Domácí kemp⁴. Během této části hry nesmí nikdo překročit hranice svého Herního sektoru (mimo samotného výběhu z Kempu mrtvých), za což je zodpovědný Kapitán nebo jím pověřený zkušený hráč. Domácím kempem se rozumí dva zřetelně vyznačené soustředné kruhy o průměru 3m a 10m, v jejichž středu stojí vlajka. Domácí kemp musí být přístupný alespoň ze tří čtvrtin obvodu většího kruhu, menší kruh musí být přístupný celý. Vyznačení kruhů je provedeno užitím přírodního materiálu nalezeného v okolí. Je zakázáno použít jakýchkoliv přístup omezujících bariér a zátarasů, pro přístupné směry i těch stávajících (např. ohrada, terénní nerovnost, chrástí, mladý les atd.). Mimo vlajky se ve vnitřním kruhu musí nacházet pytel se sešitem a tužkou. Dále je zapotřebí pokud možno co nejpřesněji do středu kruhů umístit světlo⁵, a to ve výšce 1,5-2 metry nad úroveň terénu⁶.
- I.10. Úvodní část hry probíhá v následujících fázích:
- Úvodní běh – 4 minuty [10:00-10:04]: Všichni hráči teamu společně vyběhnou směrem na střed svého Herního sektoru. Dále pak všichni společně běží k nahodilé či předem rozmyšlené oblasti (uvnitř Herního sektoru) určené pro založení Domácího kempu⁷.
 - Hledání vhodného místa – 5 minut [10:04-10:09]: v okolí místa, kam hráči společně doběhli, hledají vhodné místo pro založení Domácího kempu⁸.
 - Stavba Domácího kempu – 11 minut [10:09-10:20]: Na vybraném místě hráči postaví Domácí kemp.

III. HLAVNÍ ČÁST HRY

- I.11. V 10:20 začíná hlavní část hry, během které je hlavní snahou teamů získat co největší počet bodů. Body lze získat následujícími způsoby, které jsou dále vymezeny pravidly:
- Ukořistěním vlajky a jejím donesením do Vlastního kempu
 - Zajetím protihráče
 - Získáním prémie
- I.12. Ukořistit vlajku lze dvěma způsoby. Buď je odnesena z Cizího kempu, anebo je získána v souboji s protihráčem, a to kdekoliv mimo území Vlastního kempu⁹. V Domácím kempu je po donesení zapotřebí vlajku postavit do středu kempu a do sešitu zapsat čas, barvu vlajky a náležité body dle bodového sazebníku.
- I.13. Zajetím protihráče se rozumí stržení Pásky (života) protihráče. Každý hráč je označen páskou z krepového papíru v barvě svého teamu. Během dne mohou hráči pásku nosit na nadloktí kterékoli ruky. Po setmění pak musí mít pásku všichni na levém nadloktí. Páska musí být právě jednou omotána co nejbližší rameni na nadloktí dané ruky. Na vnitřní straně rukávu se páska připne spínacím špendlíkem, aby byla zabezpečena proti sesmeknutí (kvůli riziku nechtěného zranění prstů při souboji je potřeba striktně dodržovat právě vnitřní stranu). Páska nesmí být žádným způsobem zakrývána nebo upravena (např. záměrně smotána) takovým způsobem, který by znesnadňoval její stržení.¹⁰

⁴ Namísto pojmu "Domácí kemp" lze v kontextu přivlastňovací vazby k určitému teamu užít pojem "Kemp" daného teamu. Namísto pojmů "vlastní Domácí kemp" a "cizí Domácí kemp" lze užít zkrácené formy "Vlastní kemp" a "Cizí kemp"

⁵ Pokud se jedná o svíčku, musí být s velkou opatrností umístěna tak, aby nehrozilo riziko požáru.

⁶ Za úroveň terénu lze považovat pomyslné těžiště vnějšího kruhu. Dle Zásady opatrnosti je lepší vzdálenost světla od úrovně terénu nadsadit

⁷ Pokud by nastala situace, že se během úvodního běhu setkají dva teamy (i na větší vzdálenost), je záhodno, aby změnily směr běhu od sebe. Všechny teamy se musí snažit, aby po úvodní fázi hry nebyla známa pozice jejich Domácích kempů.

Pokud jsou Herní sektory vymezeny kruhovou výsečí (nemají hranice vzdálenosti od Kempu mrtvých), smí se kemp nacházet jen na takovém místě, ke kterému by team býval stačil doběhnout během úvodního běhu, tedy v čase stanoveném pro tento běh.

⁸ Výsledná vzdálenost středu Domácího kempu by neměla být větší než 50m od místa, kam team doběhl během úvodního běhu.

Rozhodně fáze Hledání vhodného místa neslouží k záměrnému dalšímu postupu směrem od Kempu mrtvých.

⁹ Není důležité, z jakého Domácího kempu vlajka pochází. Je tedy možné i znovuzískání vlajky, která byla odnesena z vlastního kempu. Bodové ohodnocení je ve všech případech stejné. Hráč smí donést vlajku pouze do Vlastního kempu a odnést ji smí pouze z Cizích kempů.

¹⁰ Je zakázáno pásku podkládat šátkem, „bufíkem“, tejpou apod. v případě, že hráč má na sobě triko s krátkým rukávem, ručí za to, že páska bude po celou dobu na rukávu. Každý hráč si nese zodpovědnost za vlastní triko – dá se omylem lehce zničit i při běžném souboji bez držení oblečení. Je nevhodné na hru nosit tílka, oblečení s „plandavým“ rukávem či lehce propotitelné oblečení.

- I.14. Zajatý hráč je dočasně vyřazen ze hry a odchází do Kempu mrtvých¹¹, kde do sešitu zajatců zapíše čas, své jméno a barvu teamu, jehož hráčem byl zajat. Po uplynutí 20 minut od zapsání do sešitu zajatců je propuštěn. Odchodem z území Kempu mrtvých (nebo v případě nebezpečí kdekoliv na přímé cestě mezi Kempem mrtvých a Domácím kempem) se pak hráč, který si opět nasadil pásku, zapojuje zpět do hry.
- I.15. Existují čtyři níže uvedené druhy prémie. V případě získání prémie je zapotřebí do sešitu v Domácím kempu zapsat čas, typ prémie a body dle bodového sazebníku¹². Podmínky pro získání prémie jsou následující:
- Prémie za vlastní vlajku: Je získána, pokud má team ve Vlastním kempu vlajku své barvy v předem stanovený čas dle časového harmonogramu¹³. Standardně je prémie udělována v časech: 14:00, 18:00, 22:00, 02:00 a 06:00 hodin.
 - Prémie nashromáždění vlajek: Je získána, pokud se teamu podaří ukořistit stanovený počet vlajek (z pravidla všechny či všechny bez jedné) a mít je v jeden moment ve Vlastním kempu. Prémie se započítává při donesení poslední vlajky z daného počtu.
 - Prémie za držení všech vlajek: Je získána, pokud se teamu podaří udržet bez přerušování všechny vlajky po předem určenou dobu (standardně se prémie udílí po prvních 2 hodinách a poté po každé další půlhodině).
 - Závěrečná prémie: Je získána, pokud má team ve Vlastním kempu vlajku své barvy v momentě ukončení hry, tedy v Neděli v 10:00.
- I.16. Po setmění musí všechny teamy rozsvítit světla ve Vlastních kempech a dále musí zajistit, aby byla rozsvícená až do rozednění. Rozsvícení standardně proběhne současně po skončení přestávky.

IV. PRAVIDLA PRO SOUBOJE A NOŠENÍ VLAJEK

- I.17. Cílem souboje je zajetí protihráče.¹⁴ Zajetím se rozumí pouze a jedině stržení pásky protihráče, a tedy veškeré akce v souboji by měly být vedené právě s tímto záměrem. Jsou zakázána jakákoliv fyzická napadání (chvaty, údery, kopy, podráženi atd.), jakož i jakákoliv omezení svobody pohybu (držení, úchopy, znehybnění, atd.). Jedinou povolenou výjimkou je držení za ruce, které však může útočník uplatnit jen s nejlepším vědomím, že nepoškodí oděv držence hráče.¹⁵
- I.18. Při soubojích je zvláště důležité dbát základního pravidla hry, tedy vést souboj čistě a čestně. Každý hráč je povinen oznámit, pokud si všimne, že mu během souboje spadla páska. Když během souboje dva či více hráčů naráz zjistí, že mají strženou pásku, avšak není zřejmé, kdo komu strhnul pásku dříve, považuje se tato situace za současné vzájemné zajetí.
- I.19. Souboje mohou probíhat kdekoliv mimo neutrální území, které je před hrou jednoznačně vymezeno. Není-li řečeno jinak, jedná se o Kemp mrtvých, okolí stanů v blízkosti kempu mrtvých a parkoviště. Zákaz vstupu je pak na soukromé pozemky a území lesních školek.
- I.20. Dalším specifickým územím jsou Domácí kempy, respektive území vnitřního kruhu a mezikruží.
- Do vnitřního kruhu nesmí vstupovat Obránci kempu, ba nesmí ani přesáhnout jakoukoliv částí těla jeho hranici. Výjimku tvoří jednak případ, kdy Obránci potřebuje zapíchnout vlajku, učinit zápis do notýsku či rozsvítit světlo, a dále situace, kdy se v okolí zjevně nenachází žádný soupeř¹⁶. Maximální povolená doba pobytu Útočníka ve vnitřním kruhu je 30 minut od chvíle, kdy během tohoto pobytu do kempu vstoupil kdokoli z Obránců (čas měří Obránci a je povinen o začátku měření informovat Útočníka). Nepodaří-li se Útočníkovi do té doby vyběhnout ven, stává se automaticky zajatcem teamu, v jehož kempu byl.
 - V mezikruží jsou Obránci naopak nedotknutelní, což znamená, že v tomto prostoru jim nesmí být stržena páska, nesmějí být drženi ani za ruku (ani jinou část těla) a nesmí být omezováni ve volném pohybu. Pouze v případě,

¹¹ Je záhodno, aby se zajatý hráč ihned po svém zajetí odebral nejrychlejší cestou do Kempu mrtvých. Do opětovného nasazení pásky nesmí žádným způsobem zasahovat do hry (a to ani upozorněním spoluhráčům, že je zajat). Výjimkou je komunikace na území kempu mrtvých buď s ostatními přítomnými anebo prostřednictvím telekomunikačních zařízení s hráči mimo kemp. Během cesty do kempu mrtvých však nesmí nikterak komunikovat s živými hráči (ať už se spoluhráči či protihráči). Zajatý hráč cestou do kempu mrtvých musí dát ostatním hráčům jasně najevo, že nehraje (např. zdvižením ruky). Je zakázáno jakýmkoliv způsobem mást ostatní hráče.

¹² Pokud je získání prémie spojeno s donesením vlajky, je do sešitu nejprve zapsána vlajka a následně prémie (se shodným časem).

¹³ Pokud není přede hrou určeno jinak, je časová tolerance pro získání prémie 1 minuta před i po termínu prémie. Výjimkou z tohoto pravidla je závěrečná prémie, kdy vlajka musí být na místě přesně v čase 10:00. Pro zamezení sporů je vhodné se předem domluvit na přesném čase, dle kterého se bude situace řešit. Pokud není domluveno jinak, platí oficiální čas z Kempu mrtvých.

¹⁴ Soubojem je myšlena interakce nejméně dvou hráčů z různých teamů, při které se alespoň jeden z hráčů bezprostředně snaží zajmout svého protihráče.

¹⁵ Je výslovně zakázáno držet za oblečení. Zejména se musí dát pozor na držení za rukávy při souboji a na držení za zadní část oděvu při dobíhání protihráče.

¹⁶ Hráči mohou setrvat ve vnitřním kruhu Vlastního kempu, pokud jsou přesvědčeni, že se v jejich okolí nenachází protihráč, který by mohl na jejich Kemp zaútočit. Zejména v noci by měli brát v úvahu i sebemenší pochybnosti, a dle zásady opatrnosti v případě nejistoty ve vnitřním kruhu nesetrvávat.

že Obránci vyčnívá část ruky z mezikruží, může ho protihráč za tuto vyčnívající část uchopit a vytáhnout z mezikruží, popřípadě zajmout ve chvíli, kdy se jeho páska nachází mimo území mezikruží.

- I.21. Za stržení pásky může být považováno i její samovolné spadnutí (či případné nechtěné stržení spoluhráčem), a to zejména v důsledku souboje.
- Pokud se boje účastní více než dva týmy a některému hráči samovolně spadne páska, aniž by bylo zřejmé, z kterého týmu byl protihráč, který největší mírou zpříčinil její spadnutí, je pásky-prostý hráč považován za zajatce toho, kdo jeho spadlou pásku nahlásil. V případě, že si spadnuvší pásky povšimne sám pásky-prostý hráč, musí dle svého nejlepšího svědomí vybrat hráče (ne však z vlastního týmu), kterému přiřkne největší přičinění ke spadnutí pásky, a stane se tak jeho zajatcem.
 - Pokud hráči samovolně spadne páska, aniž by se účastnil jakéhokoliv souboje, má protihráč právo stejně jako v souboji nahlásit její spadnutí a hráče zajmout, avšak smí tak učinit pouze v případě, když by mohl za jinak nezměněných podmínek pásky-prostého hráče reálně napadnout, a absence pásky by tak mu znemožňovala jeho potenciální zjetí¹⁷.
 - Pokud hráči samovolně spadne páska, aniž by se účastnil jakéhokoliv souboje a není nahlášen protihráčem, má tento hráč právo si pásku znovu nasadit. Bez pásky však nesmí vědomě podnikat žádné akce vedoucí k hernímu prospěchu. Zejména před útokem na Cizí kemp by si měl každý hráč ověřit, zdali nemá spadlou pásku.
- I.22. Jeden hráč je oprávněn nést pouze jednu vlajku, a tuto může kdykoliv z ruky do ruky předat svému spoluhráči¹⁸. Za denního světla je možné předat vlajku i hodem¹⁹, avšak musí se tak činit s maximální opatrností, aby nebyli ohroženi ostatní hráči. v noci předání hodem možné není²⁰. Hráč smí během jednoho pobytu v Cizím kempu předat hodem pouze jedinou vlajku²¹. Vlajka však nikdy nesmí být odložena nebo upuštěna s výjimkou konání Duelu. Pokud vlajka upadne na zem, je povinností jejího posledního držitele, aby ji nejrychlejším možným způsobem sebral²². Jakýkoliv jiný hráč je však oprávněn upadnuvší vlajku sebrat. Vlajka nesmí být přenášena přes neutrální území²³.
- I.23. Specifickým druhem souboje je Duel, kdy se hráč nesoucí vlajku a útočící hráč dohodnou na rovném souboji o vlajku (navrhnout duel může jakýkoliv z hráčů, ale souhlasit s ním musí oba). Toto je možné učinit pouze za předpokladu, že se v okolí zjevně nenachází hráči, kteří by průběh Duelu mohli narušit²⁴. v případě, že se během Duelu objeví jeho potenciální narušitelé, souboj je ihned ukončen a původní držitel se chopí vlajky (útočící hráč mu k tomuto úkonu poskytne dostatečný čas, popř. ho nechá získat náskok, který měl před zahájením Duelu). Duel je formou čestného souboje, a tak nesmí sloužit za účelem získání nějaké související výhody (např. získání času pro příchozí posily). Zároveň je Duel prostředek pro zajištění větší bezpečnosti v souboji a v příznivých podmínkách je záhodno jej využít.
- I.24. Pokud je zajat hráč nesoucí vlajku, je povinen ji bezodkladně předat hráči, který ho zajal²⁵. Během bojů s vlajkou je třeba klást důraz na bezpečnost a vlajku mít během boje pokud možno za zády. Naopak hráč útočící na nositele vlajky ji nesmí uzmout násilnou cestou, tedy vytrhnutím z ruky.
- I.25. Nositel vlajky je povinen opravit případné poškození vlajky (zlomení žerdi nebo oddělení vlajky od žerdi). V případě, kdy se dva hráči chopí upadnuvší vlajky zároveň a dojde k jejímu poškození, nositelem se stane hráč držící látkovou část vlajky. Na tohoto hráče pak připadá povinnost opravy vlajky.

¹⁷ Speciálním případem je situace, kdy hráči samovolně spadne páska ve vnitřním kruhu Cizího kempu. Je tedy evidentní, že obránci (nikoliv jiní útočníci) by ho reálně napadnout nemohli, a tak ho nahlášením spadnuté pásky zajmout nemohou. Aby však bylo zřejmé, že ke spadnutí pásky došlo samovolně na území vnitřního kruhu, je záhodno, aby si každý hráč po proniknutí do vnitřního kruhu zkontroloval pásku a nejlépe i bez výzvy o této skutečnosti přesvědčil Obránce.

¹⁸ Nositel vlajky musí vždy směřovat do Vlastního kempu, do kterého by se měl snažit donést vlajku co nejdříve („nejkratší bezpečnou cestou“).

¹⁹ Předat hodem se rozumí hod útočícího hráče z vnitřního kruhu ven mimo kruh. Toleruje se i „přisun“ vlajky podhmatem mezi spoluhráči mimo kruhy (spíše se jedná o vypadnutí vlajky z ruky a následné zvednutí spoluhráčem). Je však zakázáno vhadzovat jakkoliv vlajku do kruhu.

²⁰ Aby nedocházelo k neshodám, měl by být před hrou určený čas, kdy se vlajky nesmí předávat hodem. Pokud není stanoveno jinak, jedná se o dobu mezi 19:00 – 6:00.

²¹ Pokud by chtěl Útočník předat více vlajek hodem, musel by mezi každým takovým předáním opustit Kemp, ze kterého by vlajky předával hodem.

²² Hráč, který upustí vlajku, se ji tedy musí snažit sebrat co nejrychleji, a to i v případě, hrozí-li mu bezprostřední zjetí anebo i v případě, kdy se spadnuvší vlajku snaží sebrat některý z protihráčů (tedy případně jenom do chvíle, než by se protihráči sebrat vlajku podařilo – v takovém případě by se stal nositelem vlajky on).

²³ Výjimku tvoří případ, kdy je dle pravidel vlajka odnesena do Kempu mrtvých kvůli vzájemnému zjetí jejího nositele s jinými hráči.

²⁴ Duelu se může účastnit i více hráčů za předpokladu, že nebudou průběh Duelu narušovat (např. pomáhat některému z hráčů nebo se některého hráče dokonce pokoušet zajmout) a za předpokladu, že se vzájemně všichni domluví na řešení situace po skončení Duelu (např. vítěz se utká v Duelu s dalším hráčem).

²⁵ Výjimkou je situace, kdy se oba hráči zajmou navzájem. Pak je vlajka donesena do Kempu mrtvých

- I.26. Pokud by došlo k vzájemnému zajetí nositele vlajky s jinými hráči, nastává speciální případ. Pokud se souboje proti nositeli vlajky nebo spolu s nositelem vlajky bezprostředně účastnil jiný hráč, který by nebyl zajat, stane se tento hráč novým nositelem vlajky. Pokud se však souboje proti nositeli vlajky bezprostředně účastní hráči více týmů anebo je situace jiným způsobem nejednoznačná, vzájemně zajatí hráči vezmou vlajku s sebou do Kempu mrtvých. Vlajku si z Kempu mrtvých odnese první odcházející hráč, tzn. vlajku bere ten hráč, který je zapsán v čase příchodu vlajky na prvním místě a je připraven si ji bez zbytečné prodlevy odnést (tj. musí být přítomen u ohniště a nesmí čekat např. na další spoluhráče). V případě, že tento hráč není připraven, bere vlajku další hráč v pořadí. Pokud by se v době příchodu vzájemně zajatých hráčů nikdo v kempu nevyskytoval, a sami tito hráči by tak byli prvními odcházejícími, o vlajku si musí stříhnout. Kdyby však došlo k vzájemnému zajetí s vlajkou uvnitř Domácího kempu, ze kterého byla vlajka vynášena, tato se do Kempu mrtvých neodnáší, ale je vrácena do tohoto kempu.²⁶
- I.27. Z Cizího kempu lze vlajku odnést kdykoliv v průběhu hry kromě 5 minut před začátkem přestávky. V případě, že vlajka není v čase začátku přestávky v některém z kempů, hráč, který ji má v držení, ji přinese do Kempu mrtvých. Vlajku si po přestávce před zapálením světla zanes do Domácího kempu a počítá si za Vlajku body (i příslušné prémie). Stále ovšem platí pravidlo o nejkratší bezpečné cestě s vlajkou do Domácího kempu.
- I.28. S počátkem přestávky se zastaví veškeré činnosti související se hrou a hráči se shromáždí v Kempu mrtvých. Jak hráči směřující do Kempu mrtvých přímo, tak i nositelé vlajek jdoucí přes Vlastní kemp, nesmí žádným způsobem zneužít této cesty (kupříkladu k objevení Cizích kempů). Od navrácení hráčů do opětovného startu hry se nikdo nesmí pohybovat v Herních sektorech s výjimkou cesty do Vlastního kempu po skončení přestávky. Samotnou přestávku je vhodné využít ke konverzaci mezi členy různých týmů, k řešení nejasností a v neposlední řadě ke konzumaci jídla. Před koncem přestávky se hráči opět shromáždí v Kempu mrtvých. V momentě jejího konce se hráči odeberou nejpřímější cestou do Vlastního kempu (alespoň jeden hráč z každého týmu), kde musí do 15 minut od konce přestávky, kdy hra opětovně začíná, rozsvítit světlo. V případě, že se některý hráč nestihne včas vrátit se zbytkem týmu do Vlastního kempu, čeká na začátek hry v Kempu mrtvých. Je zakázáno do hry vstupovat odjinud než z Vlastního kempu nebo Kempu mrtvých.

V. DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

- I.29. Spánek v průběhu hry je povolen, schválí-li to kapitán týmu. Hráči mohou spát v mezikruží Vlastního kempu, případně na neutrálním území, kde jsou nedotknutelní. Pokud však hráči spí mimo tyto oblasti, lze je zajmout pouhým dotykem. Takto zajatý hráč musí chtě nechtě vstát, odejít do Kempu mrtvých, zapsat se, odsedět si svých 20 minut, a pak teprve může jít ve svém spánku pokračovat.
- I.30. Jako pomůcky ve hře je dovoleno používat i technických vymožeností (dalekohledy, vysílačky, mobilní telefony, světlomety apod.) při současném zaručení bezpečnosti ostatních hráčů. Vysílačky a mobilní telefony slouží k „urychlení hry“ a lepší komunikaci v rámci týmu. V rámci pravidla Fair play je zakázáno rušit cizí vysílání a odposlouchávat cizí frekvence. Je však zakázáno používat v průběhu hry jakýchkoliv vozidel, létajících strojů, jakož i bicyklů, koloběžek, kolečkových bruslí, skateboardů a plavidel všeho druhu.
- I.31. Vzhledem k tomu, že alkohol není nejlepším spoluhráčem, je záhodno před hrou i během hry omezit konzumaci alkoholických nápojů. Hráč by v tomto ohledu měl jednat maximálně zodpovědně a zamezit jakémukoliv riziku, které by v souvislosti s konzumací alkoholu mohlo vzniknout.
- I.32. Je přísně zakázáno mít u sebe v průběhu hry jakékoli střelné zbraně.
- I.33. Ačkoliv kooperaci mezi týmy pravidla explicitně nezakazují, je vhodné se jí v zájmu dodržení ducha pravidel vyhnout.²⁷
- I.34. Veškeré spory, stížnosti hráčů a nejasnosti v pravidlech řeší Rozhodčí hry, který je představen před hrou. Případné poupravení pravidel může rozhodčí vykonat pouze při přerušení hry, a to jen tehdy, může-li s ním seznámit všechny hráče.²⁸ Jednotliví kapitáni zodpovídají za dodržování pravidel všemi hráči jejich týmu, za zdravotní bezpečnost Vlastních kempů, za řádné upevnění vlajky na žerdi, jakož i za čistou fair-play hru všech členů týmu.

²⁶ Odnesení vlajky z Kempu mrtvých je z hlediska pravidel považováno za získání vlajky v souboji.

²⁷ Dle tradice je povoleno např. spojit 2 i více týmů za účelem jednorázového zaútočení na cizí kemp, popř. se krátkodobě domluvit mezi 2 týmy o vzájemném neútočení. Není však povolené chodit ve více týmech pohromadě s jednou vlajkou mezi domácím kempem a tímto způsobem získávat body.

²⁸ Ve velmi výjimečných případech lze měnit pravidla i během hry, ovšem až po vysvětlení změny všem kapitánům. V tomto případě za šíření změny mezi týmy ručí kapitáni. Je vhodné zanechat vzkaz pro ostatní hráče v kempu mrtvých.

- I.35. V případě nechtěného, kýmkoliv vykonaného porušení pravidel se musí všichni hráči jím ovlivnění zachovat tak, aby minimalizovali dopady na průběh hry. Většinou je vhodným řešením lokální pozastavení hry, a to po dobu dostačující k nápravě důsledků vzniknuvších porušením pravidel. Obecně platí, že během hry je záhodno se držet Zásady opatrnosti, která praví, že v případě pochybností o vhodném řešení je třeba zvolit nejopatrnější možnost. Tuto zásadu je třeba aplikovat zejména na situace, které by mohly vést k ohrožení zdraví hráčů nebo porušení pravidel obecně.
- I.36. Nejčastěji mohou vzniknout nechtěná porušení pravidel v následujících situacích:
- Při souboji očividně dojde k zasetí hráče protihráčem již zajatým. V takové situaci, se namísto vzájemného zasetí jedná o neplatné zasetí (porušení pravidel), které je třeba řešit tak, že je tomuto hráči poskytnut dostatečný čas na převázání pásky a v případě souběžně probíhající herní aktivity (zejména souboje), na který by mohla mít vliv absence neplatně zajatého hráče, jsou tyto po dobu převazování pásky pozastaveny. Při stržení pásky Obránci nad územím mezikruží jeho kempu. V této situaci je postupováno zcela shodně, jako při neplatném stržení pásky zajatým hráčem. Je třeba důsledně dbát toho, aby byly během převazování pásky tohoto hráče pozastaveny veškeré herní aktivity, a to zejména ty, jež souvisí s útokem na kemp.
 - Během současného sebrání vlajky dojde k jejímu poškození. Novému nositeli musí být poskytnut dostatečný čas na opravu vlajky, během kterého tento hráč nesmí být zajat. Na druhou stranu, tento hráč nesmí záměrně prodlužovat dobu opravy nebo záměrně využít dobu opravy k přesunu. Jsou-li ve chvíli dokončení oprav v jeho okolí přítomni protihráči, je povinen jim oznámit, že opravu dokončil.
- I.37. Ačkoliv k záměrnému porušení pravidel by nemělo z principu dojít, v případě nastání takového aktu je teamu narušitele pravidel udělena bodová sankce ve výši závisející na druhu zakázaného aktu dle následujícího výčtu (Rozhodčí může ve výjimečném případě sankci prominout):
- Nesení dvou a více vlajek jedním hráčem – 100 bodů za každou nesenou vlajku bez jedné
 - Odložení vlajky – 100 bodů
 - Umístění kempu mimo stanovenou oblast – 100 bodů
 - Neúčast kapitána teamu na schůzce kapitánů (pokud je předem domluvená) – 75 bodů
 - Nerozsvícení světla v domácím kempu ve stanoveném čase – 75 bodů
 - Jiný zakázaný akt – rozhodčí určí výši na základě relativní míry zapříčiněné újmy

DOPORUČENÝ ČASOVÝ HARMONOGRAM

| | |
|---------------|---|
| 20:00 | Večeře v Louňovicích/táborák (dobrovolný) |
| 08:30 | Shromáždění v Kempu mrtvých |
| 09:00 | Výklad pravidel (neznalost neomlouvá) |
| 09:30 | Losování výsečí/doladění teamů |
| 10:00 | Start hry – úvodní část |
| 10:20 | Začátek hlavní části hry |
| 14:00 | Prémie (za vlastní vlajku) |
| 15:00 | Schůzka kapitánů (dočasně zrušena) |
| 18:00 | Prémie (za vlastní vlajku) |
| 19:00 – 20:00 | Přestávka (pozastavení hry do 20:15) |
| 22:00 | Prémie (za vlastní vlajku) |
| 02:00 | Prémie (za vlastní vlajku) |
| 06:00 | Prémie (za vlastní vlajku) |
| 10:00 | Závěrečná prémie – konec hry |
| 12:00 | Vyhlášení výsledků |
| 13:00 | Oběd v Louňovicích (dobrovolný) |

ŠABLONA PRO BODOVÝ SAZEBNÍK

Body jsou uváděny podle počtu lidí: do 25 / 25 – 50 / nad 50

| | |
|--|-----------------------------------|
| Donesení vlajky..... | 15 / 20 / 25 |
| Zajetí protivníka..... | 6 / 5 / 4 |
| Prémie za vlastní vlajku..... | 20 / 25 / 30 |
| Prémie za všechny vlajky bez jedné*..... | 15 / 20 / 25 |
| Prémie za všechny vlajky..... | 20 / 30 / 50 |
| Prémie za držení všech vlajek.. | 15 / 20 / 25 (+10 za každou 0,5h) |
| Závěrečná prémie..... | 40 / 50 / 60 |

*Platí jen v případě, že jsou více než 4 vlajky