

Bezvíček 2013

Upozornění: V úlohách Bezvíčku platí zákaz použití jakékoliv výpočetní a komunikační techniky včetně kalkulačky a telefonu!!!

Úloha Užitečná práce (nejvýše 2 body)

Po příchodu na Turniket si můžete za jeden pomocný bod koupit malé nebo velké pláténko, jehlu a bavlnky a pustit se do vyšívání svíčky dle vlastního návrhu. Hotovou výšivku od vás koupíme my – malou svíčku za 2, velkou za 3 pomocné body. Fantazii se meze nekladou, tvar svíčky není nijak definován. Musí být ale poznat, že jde o svíčku – především musí mít plamínek, a to plamínek mírně nakloněný doprava (jako by zleva foukal lehký vánek). Nakoupit materiál můžete pouze jednou. Nepoužitou bavlnku prosíme vrátit.

Minimální požadavky na výšivku:

malá svíčka 130 křížků, 3 barvy (různé bavlnky)

velká svíčka 250 křížků, 4 barvy

každá barva musí být zastoupena nejméně 25 křížky

všechny křížky musí být nejmenší možné (rastr 1x1)

horní steh všech křížků musí jít jedním směrem (chyby do cca 5% budou tolerovány)

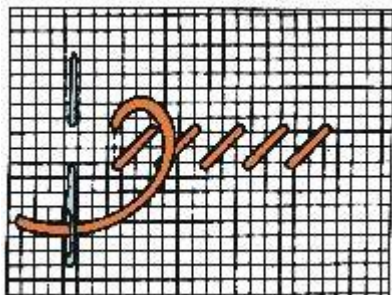
výšivka musí být v rámci možností pečlivá a úpravná (rozhoduje přejímající org)

na rubu napište obyčejnou tužkou název týmu a celkový počet křížků

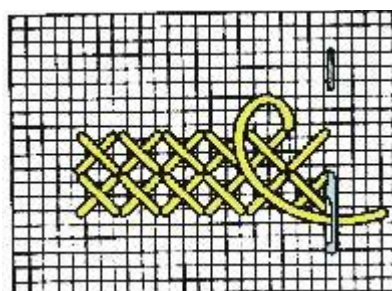
Příklady svíček uznaných za vyhovující v loňském roce jsou k vidění na nástěnce, která bude vystavena na startu a na turniketu.

Návod na vyšívání křížkovým stehem pro začátečníky (citáty z www.rucniprace.cz):

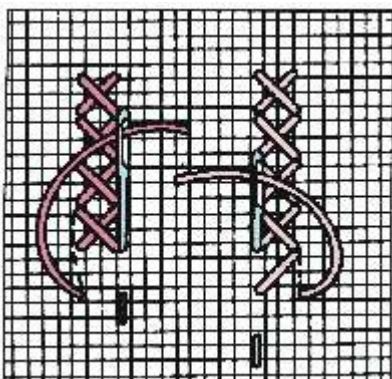
Všechny horní stehy musejí bezpodmínečně jít jedním směrem, potom je dojem z výšivky čistý. Je proto dobré si zvyknout vést spodní steh zprava nahoře doleva dolů. Dle směru vyšívání se osvědčil tento postup:



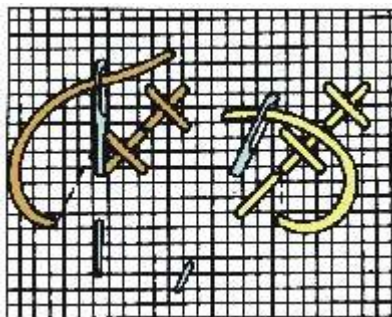
Vyšíváme-li v řadách zespoda nahoru, začínáme první řadu spodních stehů vpravo a směřujeme doleva.



Vyšíváme-li potom horní řadu stehů zleva doprava (a tím dokončujeme stehy), můžeme jednoduše propíchnout k místu vypíchnutí další řady spodních stehů.



Vyšíváme-li jednotlivé řady seshora dolů, dokončujeme nejprve každý steh, teprve potom vyšíváme další. I zde vpíchneme spodní steh vlevo dole a vedeme ho doprava nahoru, horní steh potom vedeme do kříže přes něj a propíchneme rovnou k začátku dalšího stehu.



Takto vyšíváme správně šikmé řady: první spodní steh vedeme zleva dole k pravému hornímu rohu, potom přejdeme rovnou k začátku horního stehu. Vyšijeme ho a přejdeme šikmo dolů k začátku dalšího spodního stehu.

Ať se dílo daří!

Úloha Konstrukční (nejvýše 4 body)

I letos máte za úkol postavit most. Tentokrát ze stavebnice od firmy Neomag, tedy magnetické stavebnice skládající se z ocelových kuliček a tyčinek, na jejichž konci jsou magnety.

Máte za úkol postavit most spojující dvě železné podložky, aniž by se most dotýkal stolu. S železnou podložkou lze posouvat dle potřeby a hodnotí se maximální vzdálenost mezi podložkami, nad kterými po dobu minimálně 5 vteřin samostatně stojí most postavený výhradně z pořadatelem zapůjčeného materiálu, který obdržíte na Turniketě.

Máte k dispozici 100 tyčinek dlouhých 27 mm, 100 kuliček o průměru 12,7 mm a dvě železné podložky. Na stavbu mostu máte maximálně 15 minut. Po skončení pokusu musíte most rozebrat a materiál vrátit (čas rozebírání se do limitu nepočítá). Případný další pokus je možné mít nejdříve za 15 minut po ukončení předchozího. Počet pokusů je neomezený.

Bodové ohodnocení:

Most dlouhý nejméně:

20 cm = 1 bod

45 cm = 2 body

70 cm = 3 body

+1 bod navíc je možné získat za „architektonickou“ kvalitu mostu (posuzuje komise orgů v čele s Ing. Arch. Lenkou Hruškovou)

Dobré rady:

Pěkně vypadá, když na tyčinku těsně přiléhá kulička.

Tyčinky mají + a – stranu a podle toho se k sobě mají, a to i když je mezi nimi ocelová kulička.

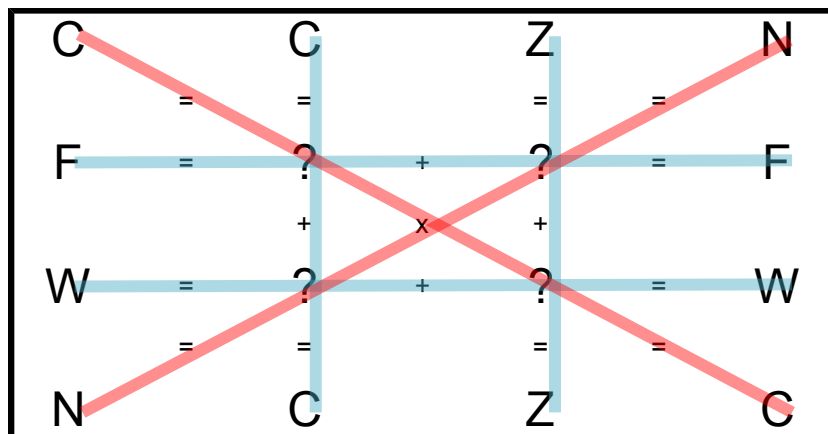
Na železné podložce dobře drží tyčinka s magnetem i kulička na které je magnet.

Pokud se vám stavebnice líbí, můžete si ji koupit na www.neomag.cz

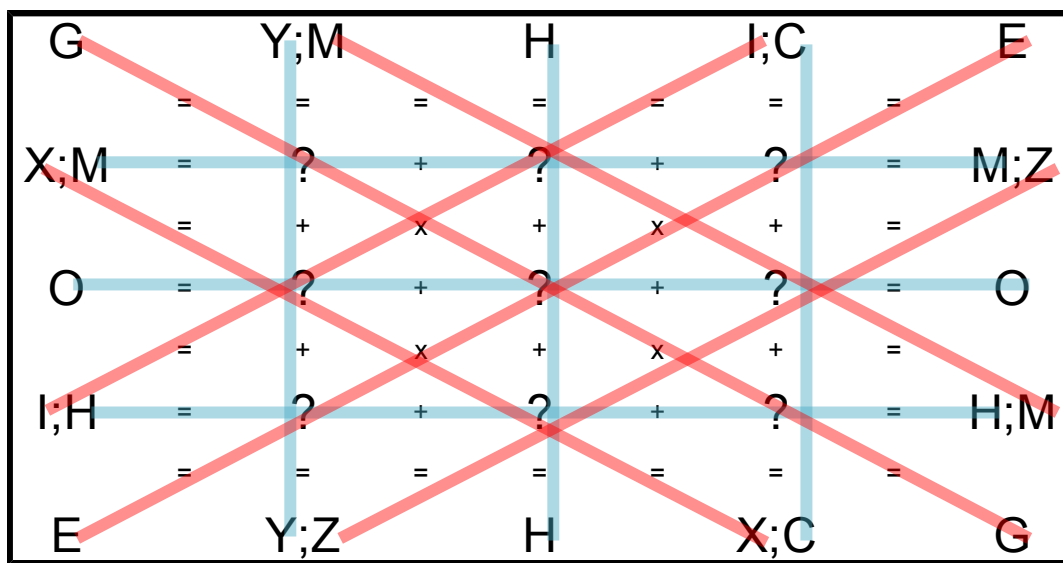
Úloha Logická (nejvýše 3 body)

Z úlohy Logická se vám započítá heslo s nejvyšší bodovou hodnotou.

Heslo za 1 bod:



Heslo za 2 body:



Heslo za 3 body:

Z		R;H		N;W		W;X		D;X		Z
	=	=	=	=	=	=	=	=	=	
M;R	=	?	+	?	+	?	+	?	=	R;N
	=	+	x	+	x	+	x	+	=	
F;W	=	?	+	?	+	?	+	?	=	W;P
	=	+	x	+	x	+	x	+	=	
W;N	=	?	+	?	+	?	+	?	=	N;W
	=	+	x	+	x	+	x	+	=	
D;Y	=	?	+	?	+	?	+	?	=	Y;H
	=	=	=	=	=	=	=	=	=	
Z		R;N		N;P		F;X		M;X		Z

Úloha Karban (nejvýše 2 body)

Na Turniketu vás čeká pořadatel, který si s vámi je ochoten zahrát hru Prší, pokud zrovna nehraje s někým jiným.

Každé družstvo může nasadit do hry libovolný počet hráčů.

Soutěžící hráči nesmí během hry mluvit, psát, pořizovat záznamy, ukazovat karty a vzájemně se do nich dívat.

Hra se hraje s balíčkem mariášových karet. Pořadatel zamíchá karty a rozdává tak, aby všichni včetně něj drželi 4 karty v ruce. Jednu kartu odkryje na stůl jako startovní. Ta začíná odkládací balíček. Zbytek karet tvoří balíček dobírací.

Hru zahajuje hráč po levici pořadatele, hráči pokračují v tazích dokola po směru hodinových ručiček.

Každý hráč smí umístit kartu z ruky na odkládací balíček, pokud se s vrchní kartou shoduje v barvě nebo v hodnotě. Hráč, který neumístí kartu z ruky na odkládací balíček, je povinen si dobrat do ruky jednu kartu z dobíracího balíčku.

Výjimku z pravidel představují karty klamačky. Karty klamačky jsou sedmičky, filky a esa.

Sedmička, která je položena na odkládací balíček, je nabitá. Je možné na ni položit výhradně jinou sedmičku. Hráč, který tak neučiní, je povinen si vzít z dobíracího balíčku tolik karet, kolik činí dvojnásobek nabitých sedmiček, umístěných na odkládacím balíčku. Tímto dobráním karet se sedmičky vybijí a dále se chovají jako běžné karty.

Filka bez ohledu na jeho barvu je možné umístit na libovolnou jinou kartu na odkládacím balíčku s výjimkou jiných nabitých klamaček. Při zahrání filka musí hráč oznámit barvu karet, kterou je možné hrát nadále. Tento úkon představuje výjimku z pravidla zákazu mluvit při hře. Na filka je následně možné zahrát pouze kartu oznámené barvy, nebo jiného filka.

Eso, které je položeno na odkládací balíček, je nabité. Následující hráč na tahu je ze svého tahu vynechán, vyjma případu, že sám zahraje jiné eso. Pouze toto nově zahrané eso je v tom případě chápáno jako nabité. Eso, které zůstane umístěné na odkládacím balíčku po vynechaném tahu hráče, je vybité a dále se chová jako běžná karta.

Pokud během hry dojde k vyčerpání dobíracího balíčku, zamíchá pořadatel balíček odkládací s výjimkou vrchní karty, a vytvoří z něj nový balíček dobírací.

Hra končí v okamžiku, kdy se první hráč zbaví všech svých karet, nebo uplynutím lhůty 5 minut, v závislosti na tom, která událost nastane dříve.

Vítězstvím v úloze získá družstvo 2 pomocné body.

V případě porážky je možno hru zopakovat po přestávce 15 minut s omezením, že se hry může zúčastnit pouze jeden hráč z družstva.

Vítězstvím v opakované úloze získá družstvo 1 pomocný bod.

Úloha Záchrana (nejvýše 2 body)

Nemluvněti hrozí smrtelné nebezpečí. Dvě osoby z Vašeho družstva jej mohou zachránit. Přihlásit se k tomuto úkolu můžete teprve na Turniketu. Obdržíte ohrožené nemluvně a další propriety a pokyny a budete mít za úkol za stanovených podmínek dopravit nemluvně do bezpečí. Počet získaných pomocných bodů bude záviset na čase, v jakém se vám to podaří, nejvýše však 2. Další detaily obdržíte na Turniketu. Pokud nejste spokojeni s dosaženým počtem pomocných bodů, můžete se po 15-ti minutové přestávce na zotavení pokusit svůj výkon vylepšit. Počet pokusů není omezen.

Úloha Šifrovací (nejvýše 4 body)

