

## Bezvíček 2016

Pozor! Toto je Bezvíček, nikoli Svíčky. To mimo jiné skutečnosti znamená, že zde platí pravidla Bezvíčku, nikoli Svíček. Například je pro řešení zakázáno používat pomoc neregistrovaných nebo v místě nepřítomných osob či jakékoli výpočetní či komunikační techniky. Je-li řešením úlohy heslo, je vždy jednoslovné.

Na startu od nás obdržíte zadání úlohy Šachová (max. 4 body), kterou bude možné řešit cestou. Dále zde je zadání úlohy Zkouška chápavosti, kterou již možní máte vyřešenu (max. 1 bod). K dalším dvěma úlohám (Duch (max. 4 body) a Užitečná práce (max. 2 body)) dostanete obecné zadání bez materiálu, abyste se mohli cestou těšit. Zbývající tři úlohy Bezvíčku (Memorika pro nesporthovce (max. 4 body), Memorika pro sportovce (max. 3 body) a Vykutálená (max. 2 body)) obdržíte kompletně až na Turniketě, neboť je bude možné řešit až tam.

### Šachová

- |               |               |                 |                |
|---------------|---------------|-----------------|----------------|
| 1. c4 g6      | 43. Dc4 Dd8   | 85. Vaa2 V8h4   | 125. Dh3 Dg3+  |
| 2. Jc3 c5     | 44. Va1 Dc8   | 86. Va1 Dc8     | 126. Dxd3 fg3+ |
| 3. g3 Sg7     | 45. Kf1 b6    | 87. Vb1 Vh7     | 127. Kxg3 ab3  |
| 4. Sg2 Jc6    | 46. Kg2 a6    | 88. Vc1 Da6     | 128. Va1 b2    |
| 5. e3 e5      | 47. Vhc1 Kh7  | 89. Va1 Vb7     | 129. Vb1 Vb3   |
| 6. Jge2 Jge7  | 48. Dc2 Dd7   | 90. Va3 Vb8     | 130. Kf2 Vxd3  |
| 7. Sh3 Sf6    | 49. Sc3 Vac8  | 91. Sd2 Kg6     | 131. Vxb2 Kf4  |
| 8. Sg2 Sg7    | 50. Va2 Kh6   | 92. Sc3 Da7     | 132. Vb6 Vxf3+ |
| 9. O-O O-O    | 51. Vb1 Va7   | 93. Dd2 Dc7     | 133. Ke1 Ve3+  |
| 10. b3 d6     | 52. Dd2 a5    | 94. Dd1 Kg5     | 134. Kf1 Vf3+  |
| 11. Sb2 Se6   | 53. Vba1 Vb8  | 95. Dd2 Dd7     | 135. Ke2 Vg3   |
| 12. Jd5 Dd7   | 54. Va3 Dd8   | 96. Dd1 Kg6     | 136. Vxd6 Kxe4 |
| 13. d3 Vae8   | 55. V1a2 Vab7 | 97. Va1 Dc7     | 137. Vg6 Vg2+  |
| 14. Dd2 Sh3   | 56. Dc2 Va8   | 98. Dd2 Dd7     | 138. Kf1 Vd2   |
| 15. Vae1 Sxg2 | 57. Dd2 Dg5   | 99. Va3 Vbh8    | 139. Ke1 Vxd5  |
| 16. Kxg2 Jxd5 | 58. Kh1 De7   | 100. Dd1 Sf2    | 140. g5 Kd3    |
| 17. cd5 Jb4   | 59. Kg2 Kh5   | 101. Va2 Sg1    | 141. Va6 c4    |
| 18. Jc3 f5    | 60. Va1 Dd8   | 102. Se1 Kg5    | 142. g6 e4     |
| 19. a3 Ja6    | 61. V1a2 Va6  | 103. Vgb2 Dg7   | 143. g7 Vg5    |
| 20. e4 Jc7    | 62. Va1 Kh6   | 104. Vg2 V3h7   | 144. Va7 c3    |
| 21. f3 Vf7    | 63. V1a2 Vaa7 | 105. Sc3 Dh6    | 145. Vd7+ Ke3  |
| 22. Sc1 Vef8  | 64. Va1 Dd7   | 106. Se1 Dh3    | 146. Kd1 Vg2   |
| 23. De2 h5    | 65. Dc1 Dc7   | 107. Sc3 Vb8    | 147. Kc1 Kf4   |
| 24. h3 f4     | 66. Dd2 g5    | 108. Vgb2 Vbb7  | 148. Vf7+ Ke5  |
| 25. g4 Sf6    | 67. V1a2 Kg6  | 109. Vg2 Vh6    | 149. Vc7 Kd4   |
| 26. Vh1 Sh4   | 68. Va1 Vb8   | 110. Se1 Vh8    | 150. Vd7+ Ke3  |
| 27. Sb2 Vb8   | 69. V1a2 Vf8  | 111. De2 Va8    | 151. Vc7 Kd4   |
| 28. Sc1 Vbf8  | 70. Va1 g4    | 112. Sf2 Vh8    | 152. Vd7+ Kc4  |
| 29. Veg1 Sg3  | 71. hg4 h3+   | 113. Sg3 Vh4    | 153. Vc7+ Kd3  |
| 30. Dd1 Jb5   | 72. Kh1 Dd8   | 114. Sf2 Vh8    | 154. Vd7+ Ke3  |
| 31. Jxb5 Dxb5 | 73. Vf1 Vh7   | 115. Se1 Vhb8   | 155. Vc7 c2    |
| 32. Dc2 Vh7   | 74. Va2 Vfh8  | 116. Sf2 b5     | 156. Ve7 Kf4   |
| 33. Sd2 Db6   | 75. Dd1 h2    | 117. Sxg1 hg1D+ | 157. Vf7+ Ke5  |
| 34. Sc3 Kf7   | 76. Vg2 Vh3   | 118. Kxg1 Vh8   | 158. Ve7+ Kf5  |
| 35. g5 Dd8    | 77. Dc2 Sh4   | 119. Vh2 Dg3+   | 159. Kb2 Kf4   |
| 36. Kf1 Dxd5  | 78. De2 Sg3   | 120. Vg2 Vh2    | 160. Kc1 e3    |
| 37. Se1 h4    | 79. Va1 Db8   | 121. ab5 Vxg2+  | 161. Vf7+ Ke4  |
| 38. Sd2 Kg8   | 80. Va3 Da8   | 122. Dxd3 Vxb5  | 162. Ve7+ Kd3  |
| 39. Sc3 Dh6   | 81. Va1 Db8   | 123. Va3 De1+   | 163. Vd7+ Ke2  |
| 40. Sd2 Dg5   | 82. Dd1 V8h7  | 124. Kh2 a4     | 164. Ve7 Kf2   |
| 41. Ke2 Vc7   | 83. Vaa2 Kg5  |                 | 165. Kxc2 e2   |
| 42. a4 Va8    | 84. Va1 Vh8   |                 | 166. Kd2       |

## Zkouška chápavosti

Na Turniketě si ověříme, na kolik jste schopni porozumět psanému českému textu. V registračním formuláři jste vyplňovali kolonky "jméno", "příjmení" a "věk". Můžete si pro nás připravit libovolný osobní doklad. Pokud na jeho základě shledáme, že jste význam těchto tří slov správně pochopili, uspějete ve zkoušce chápavosti. Tolerance pořadatelů je jeden celý účastník, z jednotlivých položek pak 3 roky a drobné překlepy, a to proto, že tolerance pořadatelů není nekonečná. Družstvo, které uspěje ve Zkoušce chápavosti, získá 1 pomocný bod.

## Duch – pravidla

Na Turniketě bude možné odehrát partii hry Duch. K tomu je potřeba, abyste si sehnali soupeře. Hru mohou hrát zástupci 2-4 družstev, z každého družstva se mohou zúčastnit až tři hráči, z toho je jeden hráč aktivní a dva kubicové. Aktivní hráč a kubic se mohou v průběhu partie vyměnit.

Organizátor vyloží na stůl pět různých figurek, představujících předměty, v pěti různých barvách. Poté odkryje kartu. Na každé kartě jsou znázorněny právě dva předměty v právě dvou barvách. Úkolem hráčů je odhalit správný předmět. Správný předmět je ten, který je vyobrazen na kartě ve správné barvě. Pokud na kartě takový předmět není, je správným předmětem ten, který na kartě vyobrazen není a není vyobrazena ani jeho barva.

Výhradně aktivní hráč pak musí dát co nejrychleji najevo, že ví, který je správný předmět. V případě, že je jakýmkoli z vyobrazených předmětů na kartě duch, musí jméno správného předmětu říci. V případě, že duch na kartě není, musí uchopit příslušnou figurku. Pokud hráč odehraje svůj tah chybně, mají případní ostatní hráči ještě možnost odehrát jej správně. Družstvo nejrychlejšího aktivního hráče, který správně odehraje, následně obdrží výherní žeton.

Takto se odehrává partie až do konce. Družstvo, které bude mít na konci nejvíce žetonů, bude mít možnost získat až 4 pomocné body.

## Užitečná práce – pravidla

Po příchodu na Turniketě si můžete za jeden pomocný bod koupit malé nebo velké pláténko, jehlu a bavlnky a pustit se do vyšívání písmene (viz dále). Hotovou výšivku od vás koupíme my – malou za 2, velkou za 3 pomocné body. Fantazii se meze nekladou, konkrétní tvar ani typ písmene není nijak definován. Musí být ale jednoznačně čitelné. Nakoupit materiál můžete pouze jednou. Nepoužitou bavlnku prosíme vrátit.

Konkrétní písmeno si vyberete z textu, který vám předloží organizátoři.

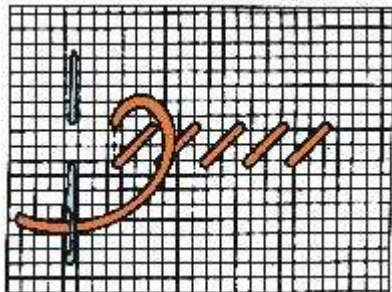
Minimální požadavky na výšivku:

1. Malá = 130 křížků, 3 barvy (různé bavlnky).
2. Velká = 250 křížků, 4 barvy.
3. Každá barva musí být zastoupena nejméně 25 křížky.
4. Všechny křížky musí být nejmenší možné (rastr 1x1).
5. Horní steh všech křížků musí jít jedním směrem (chyby do cca 5% budou tolerovány).
6. Výšivka musí být v rámci možností pečlivá a úpravná (rozhoduje přejímající organizátor).
7. Snažte se umístit výšivku zhruba doprostřed pláténka, ať ji máme za co přišít do výsledné kompozice.
8. Na rub přilepte samolepku (dostanete od nás) a na ni napište obyčejnou tužkou název týmu a celkový počet křížků.

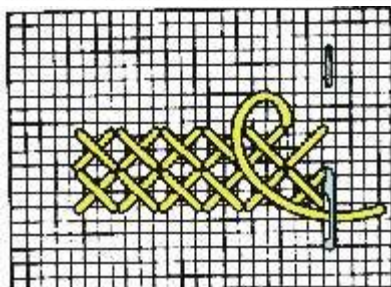
Příklady výšivek uznaných za vyhovující v minulých letech jsou k vidění na startu a na Turniketě. Pokud vám vznikající koláž přijde chudá a nedokončená, pochopíte, že výšivek je pořád zatraceně málo.

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

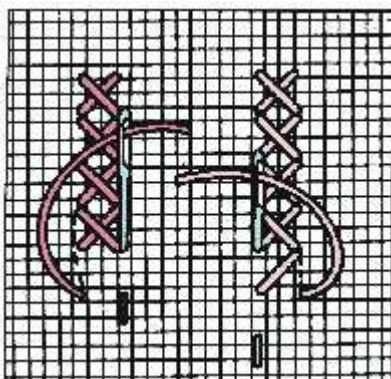
Všechny horní stehy musejí bezpodmínečně jít jedním směrem, potom je dojem z výšivky čistý. Je proto dobré si zvyknout vést spodní steh zprava nahoře doleva dolů. Dle směru vyšívání se osvědčil tento postup:



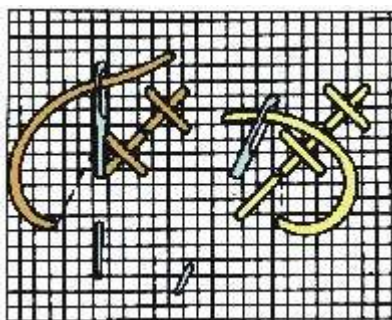
Vyšíváme-li v řadách zespoda nahoru, začínáme první řadu spodních stehů vpravo a směřujeme doleva.



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!

## Bezvíček 2016 – pokračování

### Memorika pro nesportovce

Až tři hráči z družstva se mohou odebrat s organizátorem na tajné místo. Tam budete mít sekundu na to, abyste si prohlédli vystavené předměty a co nejlépe si je zapamatovali.

### Memorika pro sportovce

Nyní si vyzkoušíte, jestli máte paměť jako slon. Plnění této úlohy je možné na rozhledně, a to v počtu nejvýše dvou osob. Na rozhlednu nesmíte vnášet toto zadání, ani používat jakákoli záznamová zařízení, například tužku a papír. Rovněž nesmí vzájemně komunikovat členové družstva na rozhledně a mimo ni.

Čtvrté písmeno tajenky je poslední písmeno cedulky o 10 níže, než je cedulka s názvem města na okrese Brno-venkov, čtrnácté písmeno tajenky je osmé písmeno cedulky v půli mezi optikou a Bařtipány, dvacáté první písmeno tajenky získáte, pokud to Burianovým spočítáte a odečtete třicet, dvacáté deváté písmeno tajenky získáte z iniciály křestního jména Víťova dědečka, šesté písmeno tajenky získáte z iniciály příjmení Anny a Zdeňka, třetí písmeno tajenky je posledním písmenem prvního slova cedulky č. 111, třicáté třetí písmeno tajenky je posledním písmenem prvního řádku cedulky č. 147, třicáté první písmeno tajenky je třetím písmenem Ilonina příjmení, devatenácté písmeno tajenky je deváté písmeno od konce druhého řádku odspodu na cedulce č. 119, osmnácté písmeno tajenky je čtvrté písmeno gerontofilní přezdívky, jedenácté písmeno tajenky je čtvrté písmeno z příjmení Jílkovic kamarádů, šestnácté písmeno tajenky je čtvrté písmeno za dobou, patnácté písmeno tajenky je jediná společná souhláska všech ženských jmen rodiny Čamkovy, dvacáté páté písmeno tajenky je čtvrté písmeno Michaelova příjmení, dvacáté sedmé písmeno tajenky je prostřední písmeno příjmení pána z Prahy, třicáté písmeno tajenky je písmeno, které lze doplnit do textu „?xxx Lavičky“, sedmé písmeno tajenky je druhé písmeno z bydliště Tomáše Jurmana, dvacáté osmé písmeno tajenky je první písmeno bydliště Kolbábkových, dvanácté písmeno tajenky je prostřední písmeno výrobce potrubí, páté písmeno tajenky je první písmeno z cedulky starostova jmenovce, třicáté druhé písmeno tajenky je první písmeno společné slabiky jmen z druhého řádku tam, kde na prvním řádku je Šarlota, dvacáté šesté písmeno tajenky je iniciála křestního jména paní z východních Čech, sedmnácté písmeno tajenky je iniciála příjmení o 18 cedulek nad potrefenou husou, osmé písmeno tajenky je iniciála křestního jména Radkovy ženy, dvacáté písmeno tajenky je společné písmeno všech příjmení na cedulce č. 107, dvacáté třetí písmeno tajenky je předposlední písmeno z názvu místa, kde sídlí podnik, který má radost z vašeho výkonu, dvacáté čtvrté písmeno tajenky je iniciála názvu vesnice, která je výše než Frankův Zhořec a níže než Kadaň, dvacáté druhé písmeno tajenky je druhé písmeno příjmení Martina a Lukáše, třinácté písmeno tajenky je iniciála příjmení hrdinů pohádky Zdeňka Trošky z roku 1987, desáté písmeno tajenky je páté písmeno příjmení pána z města na 18 písmen, druhé písmeno tajenky je třetí písmeno z příjmení Anežky a Elišky, deváté písmeno tajenky je třetí písmeno z názvu brněnské firmy a první písmeno tajenky je šesté písmeno čtvrtého řádku cedulky č. 147.

Ohodnocení memoriky pro sportovce podle splnění časového limitu:

Počet řešitelů	3 pomocné body	2 pomocné body	1 pomocný bod
1	min	min	min
2	min	min	min

### **Vykutálená**

Za 1 pomocný bod si můžete půjčit míček a odebrat se s ním k blízké u-rampě. Vaším úkolem bude vypustit míček z odpaliště na jedné hraně u-rampy tak, aby na se jeho trajektorie dostala do nejvyššího bodu ve vyznačeném terči na straně protější. Podle toho, ve které části terče dosáhne nejvyššího skóre, je možné přijmout až 3 pomocné body. Přijetím pomocných bodů hra končí, nepřijetím se nelze k již dosaženému skóre vrátit. Míček se musí kutálet, nikoli házet. Drobné poskakování míčku, dané jeho neposedností, nevadí. Míček se nesmí dostat nad hranu u-rampy. Každé družstvo má nárok na 6 odpalů pokusných a až 6 ostrých, včetně případných neplatných. O uznání či neuznání rozhoduje organizátor. U-rampa může v průběhu Bezvíčku kolidovat s běžným provozem. V případě obsazení sportovci nelze úlohu plnit.

## Bezvíček 2016 – Memorika pro nespportovce

Jistě jste si dobře zapamatovali všechny vystavené předměty. Vaším úkolem je nyní vypsát všechna možná pojmenování těchto předmětů, a to tak, aby tato pojmenování začínala na co nejvíce různých písmen. O uznání či neuznání rozhoduje organizátor. Obecně názvy nesmí být:

1. nezdomácnělé cizojazyčné,
2. víceslovné,
3. z forem češtiny, jako jsou slangy a nářečí,
4. vlastní jména,
5. popisující pouze část či složku předmětu, nebo naopak celku, jehož částí bývá předmět,
6. popisující pouze tvary, materiály, barvy předmětu apod.,
7. popisující předmět příliš obecně.

Pokud si správností nejste jisti, je možné zapsat k jednomu písmeni i více slov, za neuznaná slova není penalizace. Na co možná nejúplnější vyplnění tabulky se standardizovanou českou abecedou máte čas                   minuty, který vám běží od okamžiku převzetí tohoto papíru.

A	O
B	P
C	Q
Č	R
D	Ř
E	S
F	Š
G	T
H	U
CH	V
I	W
J	X
K	Y
L	Z
M	Ž
N	

Ohodnocení:

Uznaných písmen	0-14	15-18	19-22	23-26	27-31
Pomocných bodů	0	1	2	3	4