

PRVOTNÍ INSTRUKCE

Nejpozději 2 dny před startem soutěže, dostane každý tým email s přihlašovacími údaji. Zkuste se ještě před soutěží přihlásit a v případě jakýchkoli problémů se ještě před startem obraťte na organizátory soutěže.

- **Webové rozhraní:** <http://wr.i-quest.cz> (dále jen WR)

TRAILER

Před soutěží bude zveřejněn trailer (22.6. v 0:00 a.m.), který bude obsahovat informace vedoucí k zisku mincovních soutěžních kódů. 4 kódy jsou přímo vykoukatelné, pro dalších 11 si můžete dojet na místo (všechny jsou na mapě soutěže). Pokud tým dorazí na místo a nenajde kód, můžete nám zavolat (kontakty v patičce) pro případ, že soutěžní kód někdo poškodil nebo odcizil.

Stejně jako loni můžete použít naše škodolibé ověřovátko, zdali získaný kód je platný nebo ne.

<http://wr.i-quest.cz/checker/>

Celkově je možné z traileru získat max 3,5 iqc, další 1,5 iqc je možné získat z úkolů během roku. 7 iqc bude možno získat ještě během soutěže samotné.

GPS tracker

Letošní novinkou bude používání GPS trackeru. Na místě snídaně, zapůjčíme každému týmu v rámci startovního balíčku GPS tracker. Jedná se o malou krabičku, kterou je možné (a nutné) v průběhu soutěžního dne dobíjet přes USB. Baterie má výdrž jen pár hodin. Z tohoto důvodu jsme zařadili do doporučené výbavy powerbanku.

GPS tracker je konfigurován speciálně pro každý tým a dodává WR Vaši aktuální polohu. Ujistěte se tedy, že na každé místo soutěžního kódu máte GPS tracker s sebou a v provozu.

Zařízení má dvě tlačítka a LED. LED Vám signalizuje, že zařízení má signál. Tlačítkem ON-OFF můžete zařízení zapnout/vypnout. Po stisknutí tlačítka ON trvá 1 - 10 min. než zařízení chytí signál, proto po první inicializaci u snídaně doporučujeme nechat zařízení trvale zapnuté a připojené ke zdroji.

Ve WR přibyla 2 tlačítka: *Zobrazit polohu* a *Ověřit polohu*

Vše v jednom
Struktura soutěže

Kód řešení úkolu:



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

I.Quest 2020

Pokud stisknete *Zobrazit polohu*, získáte mapku a šipka ukazuje, kde si GPS tracker myslí, že se nacházíte. Používejte tedy tuto funkci, kdykoli si nebudete jistí, že GPS tracker funguje. Mimo jiné získáváte i informaci, kdy naposledy GPS tracker odeslal svoji polohu. Pokud se aktuální informace nezobrazuje, je možné, že se GPS tracker vypnul, nebo nemá signál.



V takovém případě jej můžete zkusit restartovat. Během našeho testování, pokud byl stále připojen k USB powerbance se toto stalo jednou za den.

Druhé tlačítko Ověřit polohu pak vlastně slouží přímo pro zadání soutěžního kódu. Jste-li na místě, kam Vás poslal úkol, stačí stisknout tlačítko Ověřit polohu a pokud jste zde správně, soutěžní kód se sám aplikuje. Pokud ne, dostanete následující informaci:

- V tuto chvíli a na tomto místě nezískáte tímto způsobem žádný soutěžní kód. Ujistěte se že na tomto místě nemáte získávat fyzický soutěžní kód.
- Vaše poloha se déle než 3 min neaktualizovala. Zkontrolujte funkci trackeru.

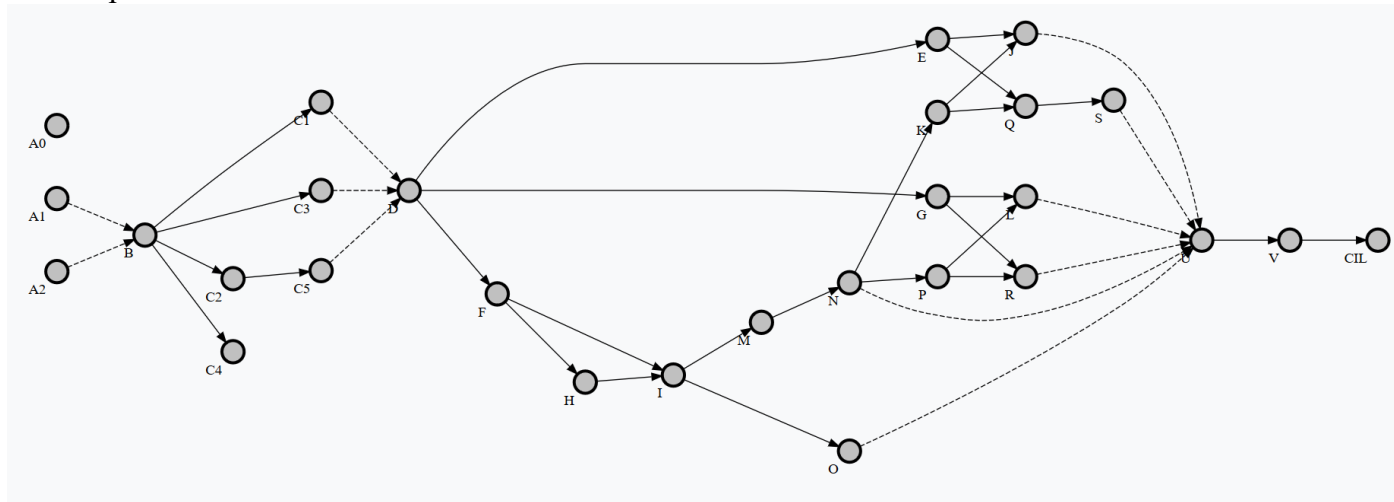
Druhá věta pak napovídá, že máte zkontrolovat GPS tracker, pokud se delší dobu neaktualizoval. Pomocí tlačítka Zobrazit polohu můžete zkontrolovat, zda tracker udává Vaši skutečnou polohu, viz. výše.

UPOZORNĚNÍ: GPS tracker Vám byl zapůjčen po dobu soutěžního dne a každý tým je povinen po skončení soutěže na místě vyhlášení GPS tracker vrátit!

ZADÁNÍ SOUTĚŽE I.QUEST 2020

WR Vás bude provázet celou soutěží od začátku do konce. Soutěž letos začíná již v pátek večer. Přesně v 18:00 hodin soutěž startuje a ve WR se (po obnovení stránky) objeví první informace.

WR obsahuje strukturu soutěže, níže si můžete prohlédnout jak vypadá letošní soutěž. Takové schéma se zobrazí po odstartování soutěže.



Protože je schéma letos poměrně komplikované a automatické zobrazení pomocí WR ukazuje pouze úkoly, k úplnému pochopení jsme Vám připravili ještě [podrobnou verzi](#), která obsahuje veškeré detaily, které potřebujete. Jak úkoly, tak waypointy –tedy fyzická či virtuální místa, kde získáte soutěžní kód.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

Prosíme všechny soutěžící, aby si schéma důkladně prostudovali a pokud čemukoli nerozumí, zeptali se na našem mailu org@i-quest.cz. Velmi by nás mrzelo, pokud by se některý tým nezeptal a po soutěži si stěžoval na nepochopení.

Co se týče schématu, WR pracuje výhradně s událostí ÚKOL. Kolečka na schématu tedy zobrazují jednotlivé úkoly. Splněním úkolu (většinou správným zadáním soutěžního kódu) získáte další úkol v linii schématu.

Bílá kolečka na schématu zobrazují úkoly, které jste již získali, zatímco tmavě šedá kolečka úkoly, které ještě ne. Zelené kolečko znázorňuje již splněný úkol. Pokud jedno kolečko obsahuje více úkolů nezezelená, dokud nejsou splněny všechny.

Kliknutím na kolečko již získaného úkolu ve schématu se Vám zobrazí daný úkol. Můžete tedy schéma používat při soutěži pro jednodušší orientaci.

Plná šipka vede k dalšímu úkolu, který můžete po splnění stávajícího ihned získat. Jsou-li šipky k dalšímu úkolu přerušované, znamená to, že k získání tohoto úkolu musíte nejprve vyřešit všechny předešlé (tedy všechny úkoly, ze kterých přerušované šipky vedou).

Nyní tedy podrobnější popis celé struktury, která by Vám měla pomoci ke snazšímu porozumění letošního ročníku.

Po startu soutěže v pátek v 18:00 získáte tři úkoly: Úkol A0 – který slouží pouze k zadání již získaných soutěžních kódů během roku a z traileru. Úkol A1 – který Vás vede na místo, kde bude štítek se soutěžním kódem. Tento soutěžní kód doporučujeme vyzvednout jako první. Druhý úkol pak vede na místo snídaně. Abyste mohli v soutěži pokračovat, musíte splnit oba. Pokud by se Vám to z jakéhokoli důvodu nedařilo, deadline pro oba úkoly je nastaven na 7:00 v sobotu.

Snídaně se bude podávat od 5:45 v sobotu a od 6:00 je možné získat startovní balíček a pokračovat v soutěži.

Jak vidíte na schématu, následují úkoly C1, C2, C3 a poté ještě C5, které musíte opět všechny splnit, abyste získali další úkol D.

Po něm následuje velmi nelineární část, která Vám umožňuje projít soutěží různou cestou. Jak vidíte, vytvoří se vlastně tři proudy úkolů počínaje trojicí úkolů E, F a G, přičemž z prostřední větve máte možnost rozdělení do krajních.

Pokud na stejné místo vedou dva úkoly, stačí zde vyzvednout soutěžní kód pouze jednou, oba se pak stanou vyřešenými. Stejně tak deadline (pakliže je nadefinován) se rozeběhne až získáním druhého úkolu vedoucího na stejné místo.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

I. Quest 2020

Jakmile se Vám podaří získat soutěžní kódy ze všech úkolů, získáte úkol U, který již vede na waypoint, kde získáte finální úkol.

CIL je cíl, tedy zde již nečeká žádný úkol, jedná se jen o congrat message, která se zobrazí tomu týmu, který zadá závěrečný soutěžní kód, tedy ano, výsledkem posledního úkolu (ke kterému již nejsou žádné nápovědy) je soutěžní kód.

UPOZORNĚNÍ: K úkolu B, tedy k setkání s organizačním týmem se dostavte nejpozději v 8:30 a.m. Pokud by se některý tým z důvodu nějaké krizové situace nemohl ke snídani dostavit do 8:30 a.m. volejte organizátory. Bez startovního balíčku není možné dále soutěžit.

Pakliže jsou v nějakém soutěžním úkolu zašifrovány GPS souřadnice, pokud není uvedeno jinak, vyskytují se v desetinném formátu. Např.: Pokud bychom Vás chtěli poslat do Radioklubu, souřadnice budou vypadat třeba takto: 49.2974786N, 14.1263986E

Pokud budete mít ke schématu nějaké otázky, neváhejte nám je poslat mailem, otázku i naši odpověď pak pro všechny týmy zveřejníme na stránkách soutěže.

Cílem soutěže je vyřešit postupně úkoly dle schématu soutěže.

Každý úkol je označený jedním ze tří následujících symbolů:

1. Úkol označený zaměřovačem. Tento úkol vede k dalším úkolům soutěže dle schématu, tedy soutěž tudy pokračuje dál. Úkol se zaměřovačem obsahuje informaci o tom, zda je definován a jak dlouhý je deadline pro tento úkol a zda je k tomuto úkolu připravena nějaká nápověda.



2. Mincovní úkol, označený mincí. V I.Questu 2020 lze získat 7 iqc z mincovních úkolů v soutěži. Celkové množství mincí, které můžete letos získat je **12 iqc** a celkový počet nadefinovaných nápověd ve WR je **37**.



Obecně k soutěžním kódům

Splněním úkolu zpravidla získáte soutěžní kód. Soutěžní kód se skládá z prefixu a samotného kódu. Prefix obsahuje písmena **I** a **Q**, která mohou být spojena tečkou a dvojtečkou (**I.Q:**) anebo stát jen tak samostatně: (**IQ**). Prefix zajišťuje pochopení, že jste našli nebo získali validní soutěžní kód I.Questu a nikoli nějaký náhodný kód cizí. Prefix jako takový není nutné zadávat do WR, všechny soutěžní kódy jsou platné i bez prefixu.

Formát samotného kódu je **xxxxxxxx** (tedy 8 znaků), kde **x** může být číslo nebo písmeno. Soutěžní kód může být různý, např: klasický štítek, BT, Wifi síť, různý typ zavedeného kódu (QR, Aztech, čárkový kód apod.), nápis na vybavení, kód zapsaný UV fixem, případně jiný.

Příklady validních soutěžních kódů:

I.Q:a1b2c3d4
IQbflmpsvz

Vzhledem k používání GPS trackeru bude drtivá většina soutěžních kódů získávána virtuálně právě pomocí trackeru, soutěžní kód je pak získán pro WR automaticky, viz. manuál k GPS trackeru.

Získaný soutěžní kód zadáte do WR. Pokud je kód správný, podle typu úkolu se pak stane toto:

1. V případě mincovního úkolu neobdržíte žádný další úkol, nýbrž minci, kterou jsme nazvali Iqcoin (iqc). Mince může mít různou hodnotu, např. 5 iqc. Získané mince můžete kdykoli v průběhu soutěže vyměnit za **nápovědu** k právě řešenému úkolu. **Všechny nápovědy v ročníku 2020 budou mít stejnou cenu a to 1 iqc.** Počet již získaných mincí se zobrazuje ve WR.
2. V případě úkolu se zaměřovačem získáte další úkol a v tento okamžik k němu začíná běžet deadline.

Zdali má úkol definovaný deadline a jak dlouhý se letos nedozvíte v zadání úkolu. Pokud je definován deadline a blíží se jeho čas, ve WR se spustí odpočet, posledních 25 min.

BOMBA

Novinkou letošního ročníku je tzv. Bomba. Již před soutěží a také v soutěži existuje možnost získat speciální soutěžní kód, kterému říkáme bomba. Tento Vám potom během soutěžního dne umožní vynechat jeden, Vámi vybraný úkol. Jediná podmínka je, že se musí jednat o úkol, který má definovaný deadline. Ve WR pak uvidíte ikonu bomby a pokud ji použijete, k danému úkolu získáte rovnou řešení.

Takto vypadá tlačítko bomby ve WR, přičemž se zobrazí, pouze pokud máte bombu k dispozici – tedy pokud jste zadali správný soutěžní kód od bomby.

Vše v jednom
Struktura soutěže

Kód řešení úkolu:

C1 Dosaženo: 08:44:14

indicie-c1-1.txt

Počet nápověd:

Řešení (stejně jako kterékoli jiné řešení během soutěže) nemusí nutně znamenat ihned získání soutěžního kódu a většinou obsahuje pouze informaci, kam pro soutěžní kód vyrazit.

Vítězem I. Questu 2020 se stává tým, který jako první zadá soutěžní kód posledního úkolu a to v časovém limitu soutěže, tedy do 21:00.

Všechna místa, která budete muset během soutěže navštívit, se nachází na veřejně přístupných místech, případně na místech řádně označených instrukcemi a logem soutěže, případně bude jiným způsobem jasné, kam se máte vydat.

K některým místům **nebude možné** dojet dopravním prostředkem a budete je tedy muset navštívit **pěšky**. Délka pěší chůze od auta k soutěžnímu kódu **nepřekračuje 1500 m** pro jeden úkol.. (Neplatí pro mince z traileru, zde může být procházka mnohem delší). Vyzýváme soutěžící, aby respektovali dopravní předpisy a obecně se na silnicích **nechovali nebezpečně**, I. Quest rozhodně není automobilový závod na veřejných komunikacích.

Každý soutěžní tým je taktéž **zodpovědný** za to, že po **odchodu** z místa jsou **soutěžní kódy** a **veškeré vybavení** soutěže v původním stavu. Proto prosíme **nepoškozujte** soutěžní kódy, **neschovávejte** vybavení a



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104

I.Quest 2020

pokud se jedná o věc, se kterou se manipuluje, **vracejte ji vždy do původního stavu**. Pokud v průběhu soutěže narazíte na **technický problém** s WR, ihned chybu **nahláste** organizátorům. Pokud naleznete **poškozený** soutěžní kód, poškozený nebo **nefunkční** úkol, případně pokud si budete jisti, že jste na správném místě a úkol či soutěžní kód budou **chybět**, také se prosím ozvěte organizátorovi, který bude situaci řešit. Organizátor však **není oprávněn** a **nebude** žádnému týmu **radit** s řešením úkolů, na správné řešení musíte přijít sami, případně s dopomocí nápovědy.

Během soutěže mějte aktivní telefonní číslo na manažera týmu, které jste udali v registračním formuláři. V případě organizačních potíží Vás budeme kontaktovat právě na tomto tel. čísle.

Po skončení soutěže budeme pokládat za slušné, když se soutěžní týmy dostaví k vyhlášení výsledků.

Žádáme všechny týmy, aby se na místo ještě v sobotu dostavily a vrátily zapůjčený GPS tracker!

Také bychom Vás chtěli požádat, abyste po skončení závodu poslali reportáž, jak soutěž probíhala z Vašeho pohledu. Reportáže a zkušenosti týmů jsou nejčtenější a nejzajímavější reference na naši soutěž a pomáhají nám v propagaci I.Questu.

Hodně štěstí.

Realizační tým I.Questu
Radioklub OK1KPI Písek



Kontakt na organizátory v době soutěže:

RIK: +420 731 137 569
Houba: +420 602 631 104