

PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE

do soutěže I.Quest 2026

- **Webové rozhraní:** <http://wr.i-quest.cz>

Vaše přihlašovací jméno a hesla obdržíte v rámci startovního balíčku.

TRAILER

Před soutěží byl zveřejněn trailer, který obsahuje informace vedoucí k zisku 5 mincí – tři kódy lze získat přímo, na další dvě místa je třeba dojet. Zde budou během soutěže vytvořené gps zóny, pro vyzvednutí před soutěží je třeba zaslat fotku někoho ze soutěžících na správném místě.

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

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

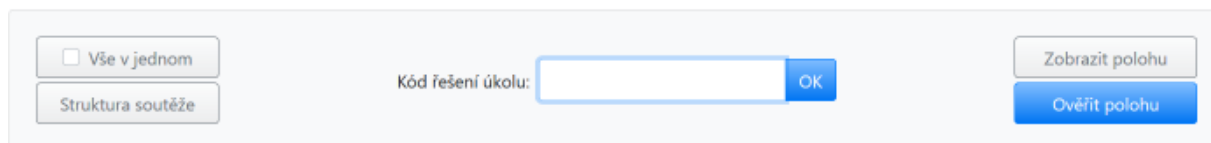
Naopak ověření správného místa je možné emailem (jirmares@gmail.com) nebo zprávou (+420 605 928 958) Jirkovi.

GPS tracker

I letos budeme používat GPS tracker. Každý tým získá v průběhu hry k zapůjčení GPS tracker.

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.

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



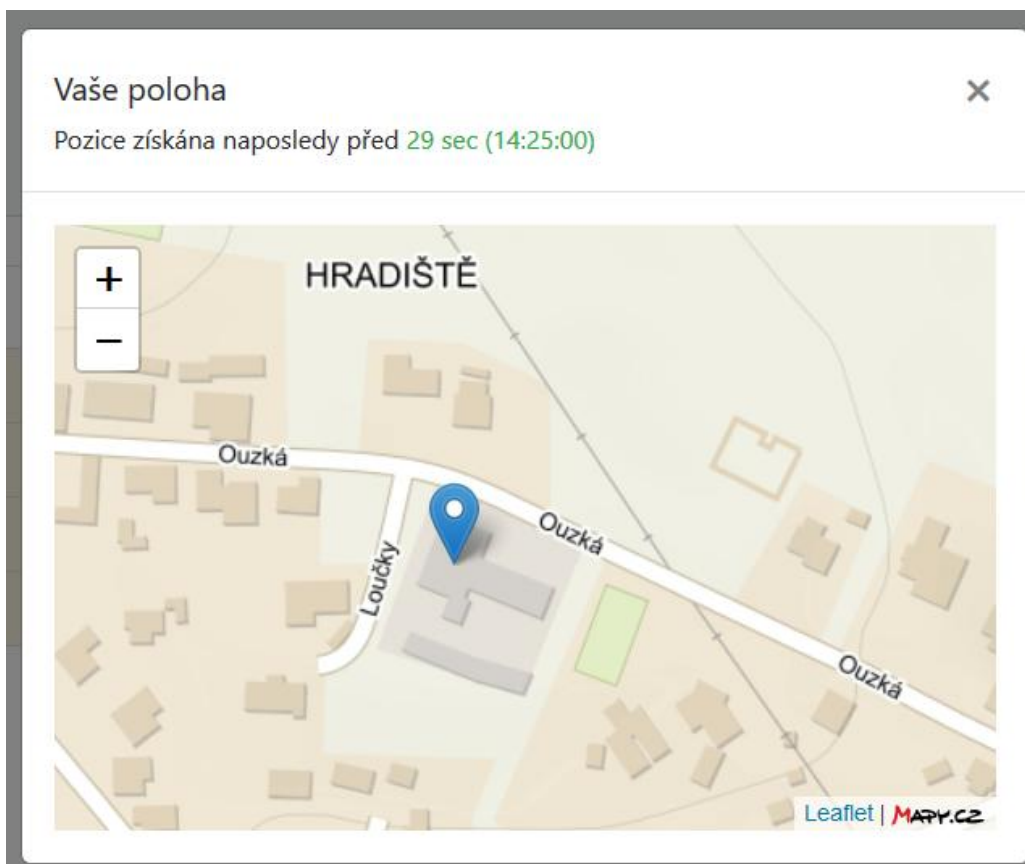
The screenshot shows a web interface with a search box labeled 'Kód řešení úkolu:' and an 'OK' button. To the left are two buttons: 'Vše v jednom' (with a checkbox) and 'Struktura soutěže'. To the right are two buttons: 'Zobrazit polohu' and 'Ověřit polohu'.

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.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104



V takovém případě jej můžete zkusit restartovat. S integrovanou baterií se tato chyba již téměř nestávala.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104

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:

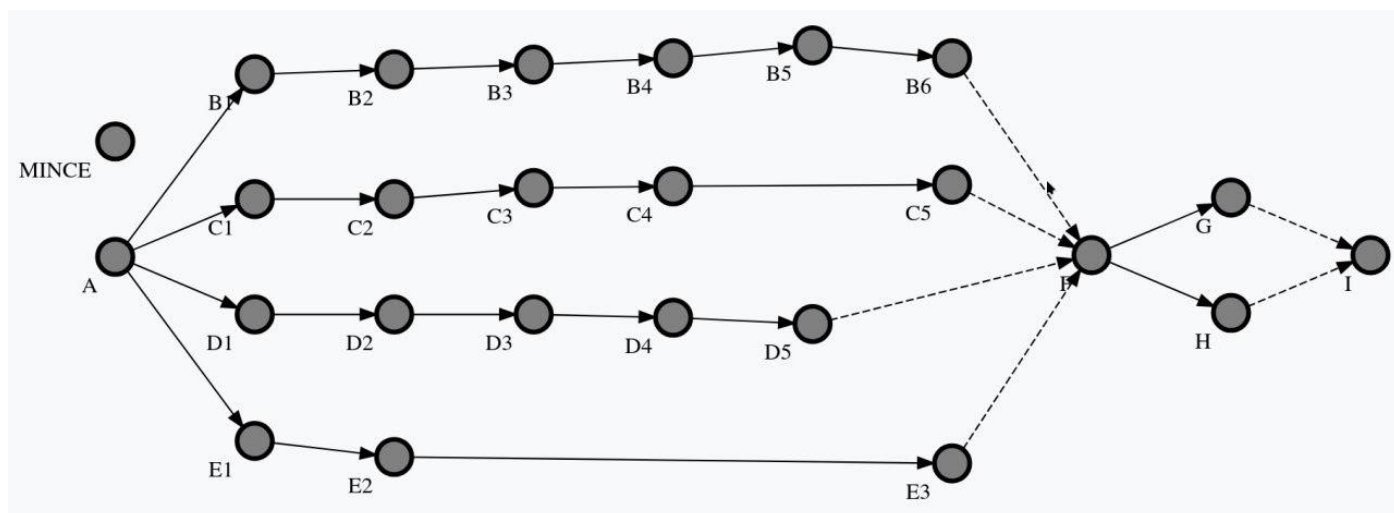
- V tuto chvíli a na tomto místě nezískáte tímto způsobem žádný soutěžní kód. Ujistěte se že na tomto místě nemáte získávat fyzický soutěžní kód.
- Vaše poloha se déle než 3 min neaktualizovala. Zkontrolujte funkci trackeru.

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 2026

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



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.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104

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).

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 z následujících symbolů:



Kontakt na organizátory v době soutěže:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104

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.



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. Na některých místech lze GPS tracker využít i jako „příhořivá“, např. tak že po dosažení požadovaného místa upřesní umístění fyzického kódu, nebo přesného stanoviště.

Pokud je soutěžní kód fyzický, zadáte jej 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 2026 budou mít stejnou cenu a to **1 iqc**. Počet již získaných mincí se zobrazuje ve WR.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104

2. V případě úkolu se zaměřovačem získáte další úkol a v tento okamžik k němu začíná běžet deadline.

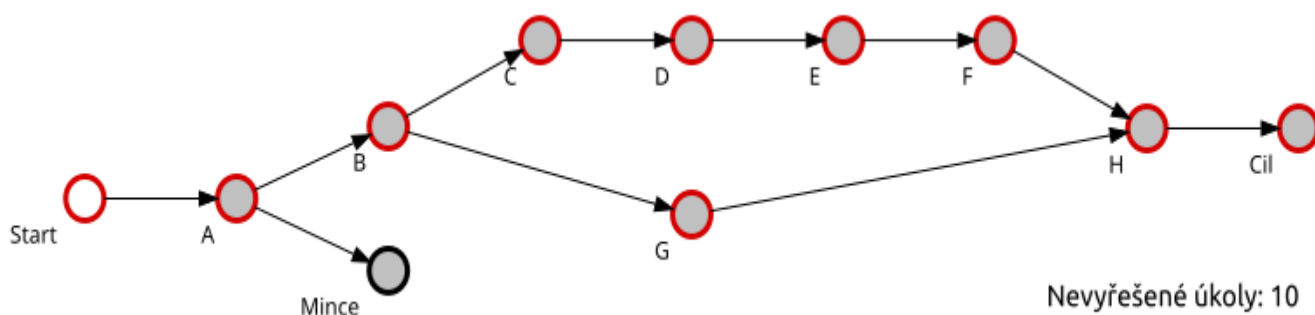
Zdali má úkol definovaný deadline a jak dlouhý se obvykle dozvíte v zadání úkolu. Pokud je definován deadline a blíží se jeho čas, ve WR se spustí odpočet, a to posledních 5 min. Tento ročník je deadline pouze u prvního úkolu.

BOMBA a ČASOVÝ SKOK

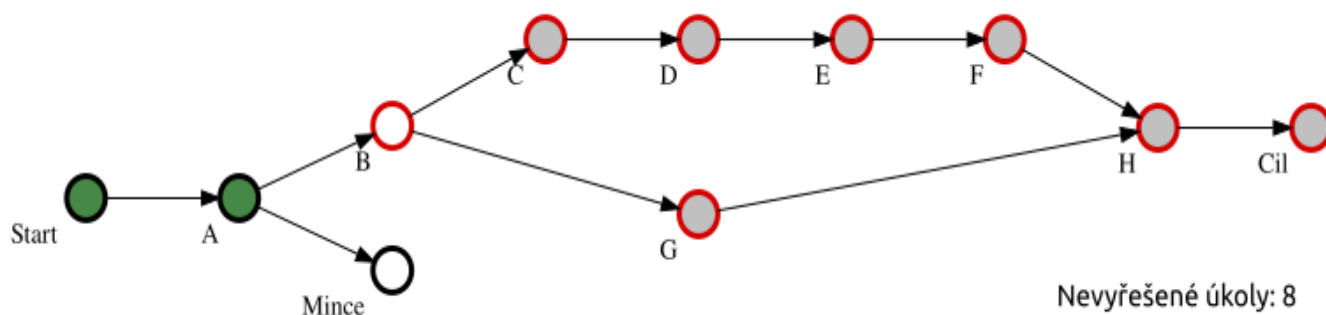
V ročníku 2026 nebude možné použít bombu ani časový skok.

Způsob výpočtu pořadí

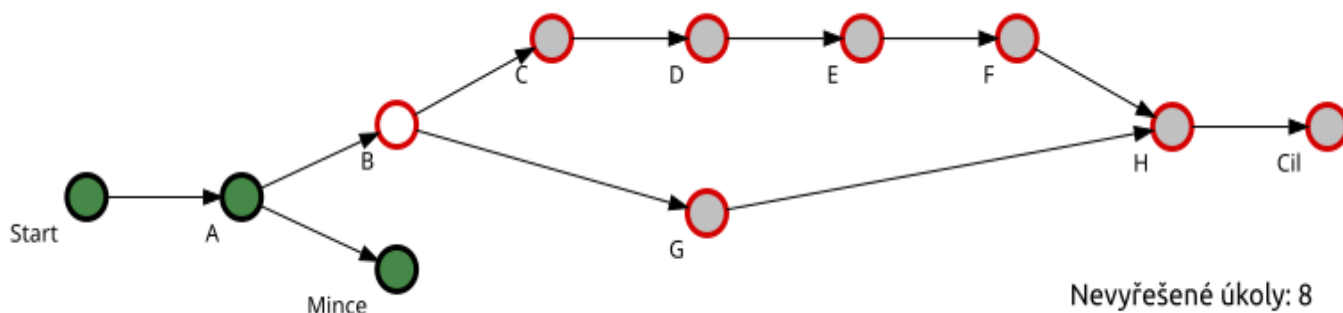
Základní kritérium, podle kterého webové rozhraní počítá pořadí týmů, je počet dosud nevyřešených úkolů na cestě do cíle. Druhé kritérium je čas dosažení posledního úkolu. Určení počtu nevyřešených úkolů na cestě do cíle nemusí být v případě nelineární soutěže na první pohled zcela zřejmé. Proto si jej názorně ukažme na následujících obrázcích. Červeně ohraničené úkoly se započítávají při určování výsledného pořadí.



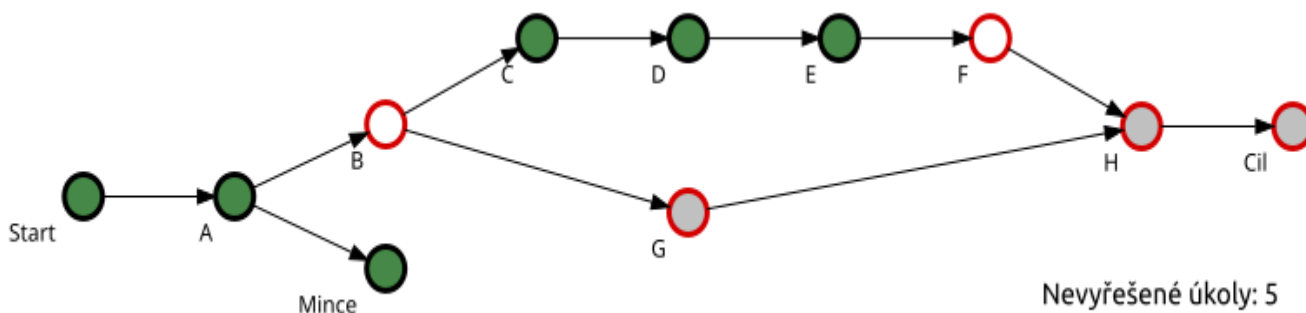
Situace po splnění úkolu Start a úkolu A: dojde k otevření úkolu B a mincovního úkolu. Počet nevyřešených úkolů se zmenší na 8.



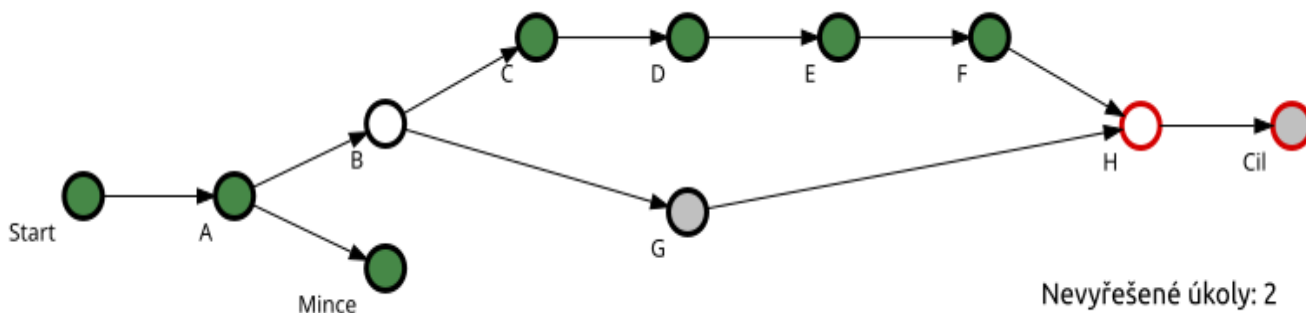
Mincovní úkol není ve struktuře soutěže na cestě do cíle. Jeho splnění nijak neovlivní počet úkolů započítávaných při určování pořadí, a tedy ani samotné pořadí v soutěži. Přináší to však jiné benefity :).



Situace, kdy je úkol B splněn částečně, nedošlo ještě k otevření úkolu G. Splněné úkoly C, D a E. Počet nevyřešených úkolů se tedy zmenší o 3.

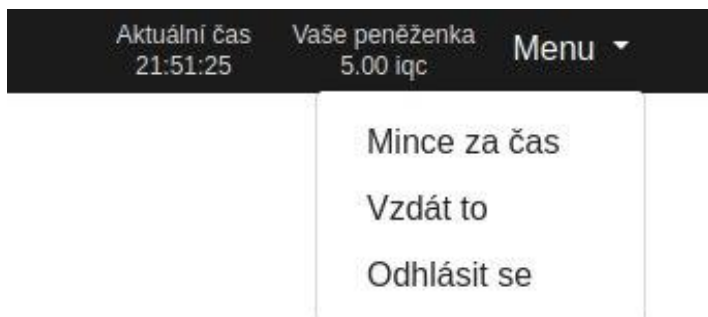


Došlo k otevření úkolu H (a splnění F). Dodatečné splnění úkolu G již nevede k faktickému přiblížení se k cíli, proto se od této chvíle již žádný úkol před H již neuvažuje při výpočtu pořadí.

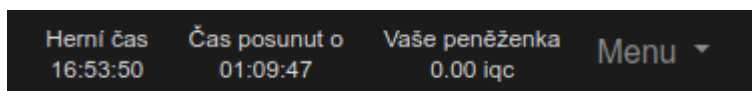


Funkce Mince za čas

Abychom zabránili situacím, kdy si nějaký soutěžní tým neví s úkoly rady a nemá už žádné mince, zavedli jsme možnost “nákupu” mincí. Stačí jednoduše kliknout v menu na volbu “Mince za čas”. Tím získá 1 icq za cenu 15 minut herního času. Řešení každého úkolu tak může tým získat za časovou penalizaci 1 h (nákup 4 icq po 15 minutách). Díky této funkci nemusí žádný z týmů čekat a pokud ho netrápí celkové umístění, může se podívat i na všechna soutěžní místa. Nebojte se, použití funkce “Mince za čas” je bezpečné, I když se nachází hned nad tlačítkem “Vzdát to”. Vězte, že vzdát se není na jedno kliknutí, je nutné ho potvrdit opsáním kódu, čímž neúmyslnému zmáčnutí zabraňujeme.



Aktuální časový posun uvidíte na hlavní liště.



Ačkoli počet využití nákupu mincí za čas není nijak omezen, její použití má vliv na celkové pořadí v soutěži.



Kontakt na organizátory v době soutěže:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104

Obecná ustanovení

Vítězem I.Questu 2026 se stává tým, který jako první zadá soutěžní kód posledního úkolu a to v časovém limitu soutěže, tedy do 21:00 herního času.

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 trailer a pro úkoly během roku, 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. Stejně tak dbejte veškerá nařízení týkající se národního parku, chráněných území a rezervací. Také prosíme respektujte soukromé vlastnictví, v případě potřeby budou zóny pro GPS tracker nastavené tak, abyste kód získali bez nutnosti vloupání.

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 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 přihlášce. 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:

Jirka: +420 605 928 958
Houba: +420 602 631 104