



IAESTE

BRIDGE BUILDER CONTEST

Úterý 23. 3. 2017

Harmonogram soutěže

08:00 - 8:50	- registrace týmů (předání triček, prezenční listina)
09:00	- zahájení soutěže
12:00	- svačina (délku svačiny si každý tým určuje sám)
15:00	- ukončení stavby mostů
15:00 - 15:15	- vážení mostů plus hodnocení porotou po vzhledové stránce - originalita / design
15:15 - xx:xx	- destrukční zkouška hmotnosti
16:30	- vyhlášení výsledků

Pořadatel si vyhrazuje právo časových posunů v harmonogramu soutěže.

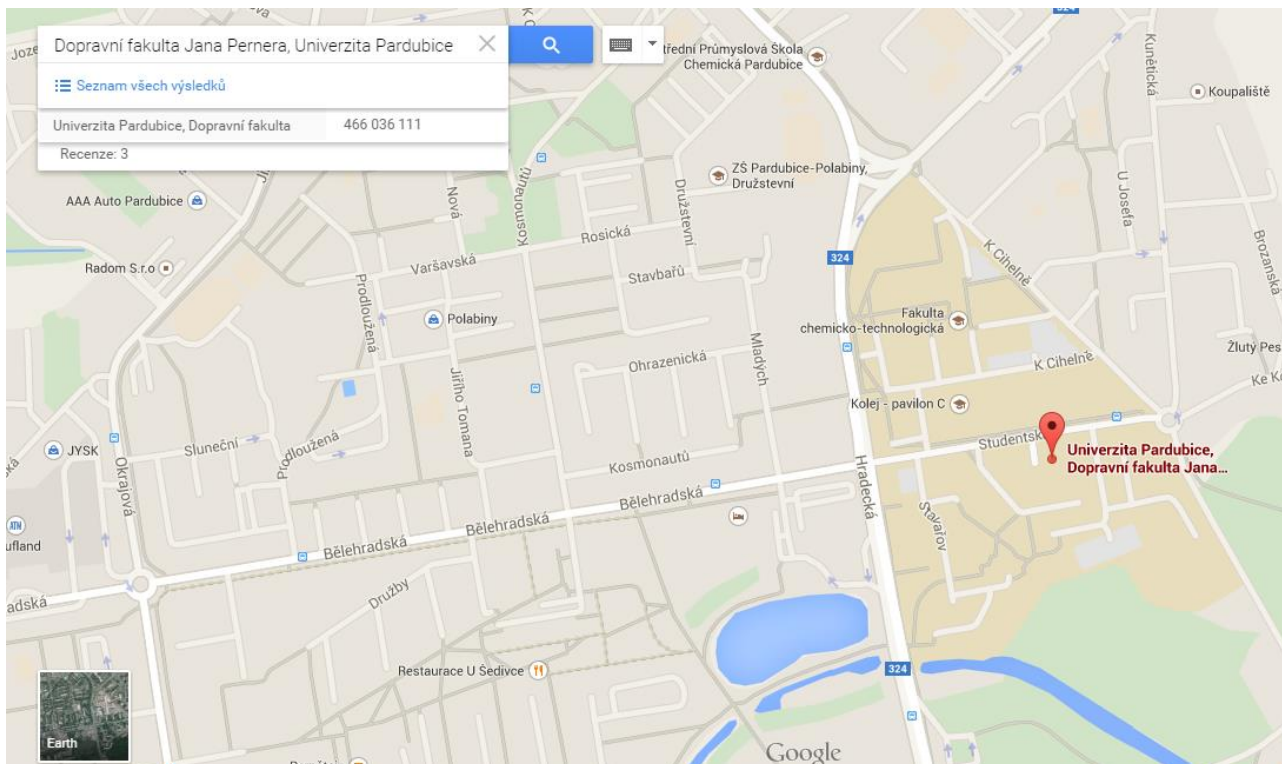
IAESTE LC Pardubice
Studentská 95
532 10 Pardubice
Česká republika

+420 605 058 583
+420 604 786 414
www.facebook.com/iaestepardubice
pardubice@iaeste.cz



Průběh soutěže

Po příchodu do budovy školy je nutné se zaregistrovat u stolečku IAESTE, který bude umístěn v dvoraně **Dopravní fakulty Jana Pernera**.



Stoleček s registrací bude otevřen 23. 3. 2017 ve čtvrtek od 8:00 do 8:50.

Prosíme všechny přihlášené soutěžící, aby se dostavili na místo včas a nenechávali vše na poslední chvíli.

Materiál pro stavbu mostů bude soutěžícím vydán v den konání soutěže v 9:00. Týmy budou stavět modely mostů od 9:00 do 15:00 hodin. Mají tedy 6 hodin na stavbu mostu. V průběhu soutěže dostanou soutěžící občerstvení. To kolik mu věnují času, bude záležet jen na nich (ubírají čas sami sobě).



Pravidla

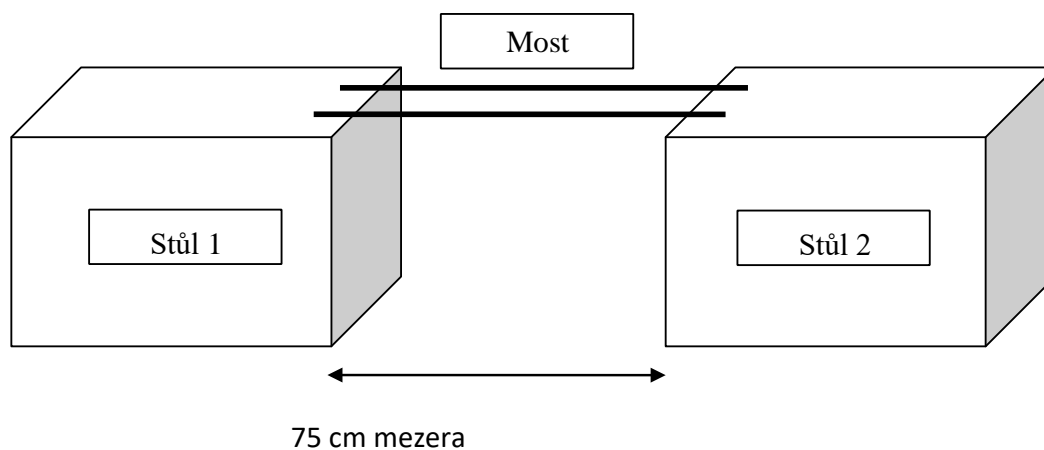
Hodnocení

V 15:00 budou mosty zhodnoceny porotou po vzhledové stránce - originalita /design a poté zváženy a podrobeny zátěžové zkoušce. **Most s nejlepším poměrem své hmotnosti ku nosnosti a přihlédnutím k bodům za design vyhrává!**

- vzhledová stránka dělá 10% z celkového hodnocení.
- poměr hmotnosti ku nosnosti dělá 90% z celkového hodnocení.

Geometrické požadavky

Model musí překlenout mezeru mezi dvěma stoly o délce 75 cm. Délka přesahů mostu na stole není omezena. Most nesmí být ke stolu pevně ukotven, ani přivázána pokud ano, bude sníženo hodnocení dle kritérií daných organizátorem.





Šířka mostovky musí být minimálně 5 cm. Nad mostovkou musí být volný prostor o výšce taktéž minimálně 5 cm. To znamená, aby bylo možné na mostovku vsunout kvádr o délce 30 cm, výšce 5 cm a šířce 5 cm. Na tento kvádr bude následně zavěšen barel.

Materiálové požadavky

Pro zhotovení modelů obdrží soutěžící materiál od organizátorů soutěže. Bude se jednat o **dřevěné špejle (3 balíčky), 3 metrový provázek, lepenka (35×100cm), elektrickou lepicí pistoli a 20 ks tyčinek tavného lepidla**. Pouze tučně zvýrazněné materiály mohou být součástí mostu.

Soutěžící dostanou také podložku na řezání, nůž a pracovní stůl. Na stole není dovoleno řezat žádné materiály, ale výhradně na dodané podložce.

Ostatní pomůcky včetně ochranných si soutěžící přinesou s sebou. Při práci s elektrickou lepicí pistolí má soutěžící povinnost použít ochranné brýle. Doporučujeme použít také ochranné rukavice.

Soutěžící jsou odpovědní sami za sebe a organizátoři nenesou následky za jejich nepozornost, či jiné pochybení ze strany soutěžících.

Způsob zatěžování

Most bude zatěžován vodou nalévanou do 50l barelu. Pokud nebude stačit voda, budou se do přidávat i další předměty (kameny, činky, písek - co bude po ruce).

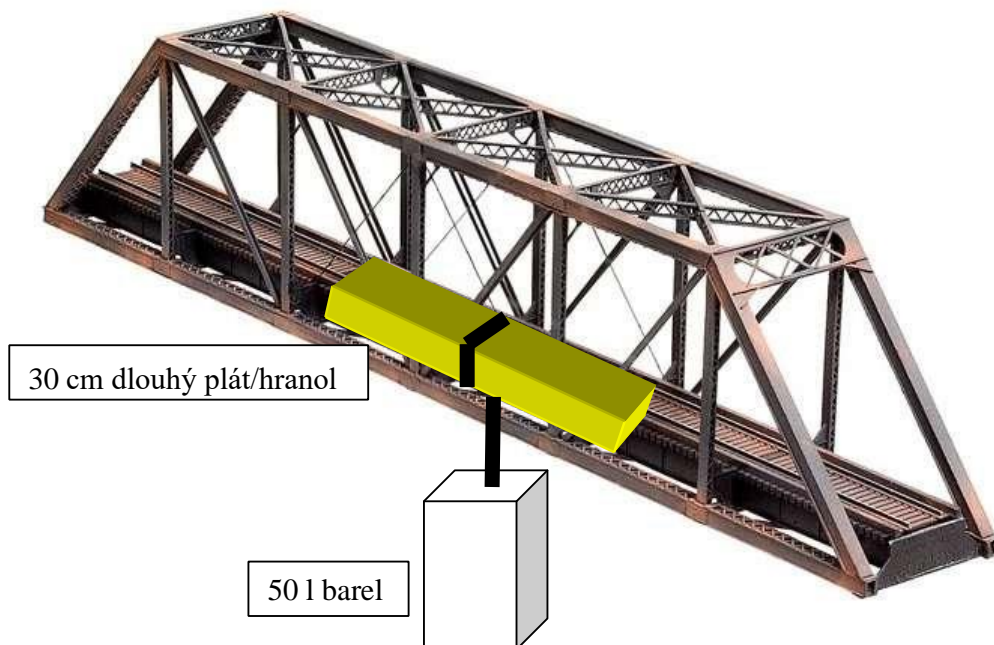
K zavěšení barelu bude použit 30 cm dlouhý dřevěný hranol, na který se připevní horolezecká smyčka a na ni posléze barel. Tyto prvky budou u pořadatelů k dispozici a týmy si je v průběhu soutěže mohou vypůjčit.

Most musí být zatěžován ve svém středu - tzn. **30 cm dlouhý dřevěný hranol bude položen na mostovku**.

Dřevěný hranol **musí být umístěn na úrovni desek stolů, s tolerancí 10 cm pod tuto úroveň. Umístění hranolu nad úroveň desek stolu je také povoleno.**

Penalizace

Při nedodržení Geometrických požadavků, Použitého materiálu či správného způsobu zatěžování, bude soutěžnímu týmu **odebráno 20 % bodů z celkového počtu bodů**.



Prosíme všechny týmy, aby vzaly na vědomí, že **most bude** touto zátěžovou zkouškou **zničen**.

Ceny pro vítěze

1., 2. a 3. místo bude odměněno jednorázovým stipendiem od DFJP. Tyto stipendia lze vyplatit **pouze** studentům fakulty DFJP. Dále jsou připraveny věcné ceny pro soutěžící.