

# Omer na pomoc, znova

## Problém č. 1, Divízie I,II,III

### Úvod

V roku 1987 prišiel Omer na pomoc tímom Odyssey mysle z celého sveta. Hýbajúc svojim vozidlom v kufroch Omer a jeho verný Parťák pomáhali ľuďom, zastavovali zločin a zachraňovali mačiatka. Jeho vozidlo muselo byť navrhnuté tak, aby bolo prenosné, ľahko zmontovateľné a muselo mať všetko na to, aby pomohlo ostatným. Konštruktéri vozidiel zohľadňujú prevedenie a funkciu pri návrhu vozidiel. Niektoré sú očividnejšie ako ostatné, ako napríklad smetiarske autá, parné valce či domiešavače, kým iné sú ťažšie rozpoznateľné na prvý pohľad. Ako profesionálni konštruktéri áut, tímy vytvoria Omermobil 21. storočia.

### A. Problém

Kto by vedel lepšie pomôcť tým v núdzi ako Omer? V tomto probléme Omer a jeho verný Parťák cestujú na rôzne miesta s kuframi nabalеныmi so všetkými časťami potrebnými na vytvorenie Omermobilu. Omer a jeho verný Parťák zložia a pôjdu na vozidle, ktoré im dokáže rôznymi spôsobmi pomôcť "zachrániť situáciu". Tím si vyberie zo zoznamu záchranárskych situácií a zoznam akcií, ktoré vozidlo vykoná. Medzi dvomi zo záchran bude vozidlo rozobrané, zbalené späť do kufru, premiestnené do inej časti, kde bude zasa zložené a znova sa na ňom pôjde. Nakoniec sa Omermobil predvedie v sprievode pre hrdinu ako prejav ocenenia.

**Kreatívny dôraz** je kladený na vystúpenie, Omermobil, záchranu a prehliadku/sprievod pre hrdinu.

**Duchom problému** pre tím je predstaviť vlastné predstavenie o Omerovi a jeho Parťákovi, ako zachráni situáciu. Riešenie zahŕňa tímom vyrobený Omermobil s časťami, ktoré sa zmestia do jedného alebo dvoch cestovných kufrov. Časti budú zmontované a aspoň 1 člen tímu bude viesť toto vozidlo, zatiaľ čo 3x vycestuje na tri rôzne záchran. Záchran budú sprevádzané rôznymi akciami vykonanými vozidlom. Tím rozoberie vozidlo a zbalí jeho časti do kufrov po tom, ako prebehla jedna zo záchran. Uskutoční sa sprievod pre hrdinu, na počesť Omermobilu.

### B. Obmedzenia

*(Slová/pojmy kurzívou sú definované v Slovníku problému alebo v Programovom sprievodcovi Odyssey Mysle 2017-18)*

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si *Programového sprievodcu Odyssey Mysle 2018-19*. Tento manuál je každý rok aktualizovaný a zahŕňa základné obmedzenia pre riešenie úloh a formuláre požadované na súťaž. Táto úloha sa nedá vyriešiť bez odvolania sa na kapitolu **Programové pravidlá** tohto sprievodcu.
2. **Objasnenia úlohy:** *Programový sprievodca* objasňuje typy otázok o pravidlách, ktoré budú objasnené, a možnosti ako tieto otázky položiť. Otázky na objasnenie úloh môžu byť odoslané na [www.odysseyofthemind.com/clarifications/](http://www.odysseyofthemind.com/clarifications/), kde sú dostupné aj odpovede. Otázky na objasnenie, ktoré budú podané po 15.2.2019, nebudú zodpovedané. CCI môže považovať za nevyhnutné zverejniť objasnenia po tomto dátume, preto pokračujte v kontrolovaní stránky aj po tomto dátume a pred každou súťažou.

3. **Časový limit** pre túto úlohu je 8 minút. Čas začne, keď časomerač povie „Tím, začni“ a zahŕňa nastavenie, štýl a prezentáciu riešenia úlohy.
4. **Cenový limit** pre túto úlohu je 145 USD. Kombinovaná hodnota materiálov použitých počas demonštrácie riešenia, zahŕňajúc Štýl, nemôže prekročiť túto sumu. Programový sprievodca vysvetľuje cenový limit a vymenúva položky, ktoré sú oslobodené od tejto ceny.
5. Tím vytvorí vlastné vystúpenie, ktoré bude obsahovať:
  - a. Omera a jeho Parťáka cestujúcich na rôzne miesta
  - b. jeden alebo dva cestovné kufre, ktoré pojmu všetky časti Omermobilu
  - c. tímom vyrobený Omermobil, na ktorom sa dá jazdiť a ktorý zachráni situáciu
  - d. 3 záchranu sprevádzané akciami vybranými zo zoznamu
  - e. zloženie a rozloženie vozidla medzi dvoma záchranami
  - f. prehliadku/sprievod na počesť Omermobilu
  - g. 5 štýlových prvkov vrátane 2 zvolených tímom
6. **Omer a jeho Parťák:**
  - a. musia byť v priebehu vystúpenia zobrazení členmi tímu v kostýmoch
  - b. sú dve samostatné *postavy*. Omer musí pripomínať maskota Odysey mysle (viď poslednú stranu). Postava Parťáka môže byť vyobrazená ako si len tím želá.
  - c. budú pohybovať s kuframi, ktoré obsahujú časti vozidla, na rôzne miesta a zložia/rozložia ho, aby pomohlo zachrániť situáciu. Ďalší členovia tímu môžu asistovať so skladaním vozidla a pohybovaním kufrov, ak je to potrebné.
7. **Dva kufre:**
  - a. nesmú mať rozmer v súčte viac ako 157 cm (výška + šírka + hĺbka), pričom žiadny rozmer nesmie presiahnuť 69 cm. Toto rozmerové obmedzenie platí pre každý kufror samostatne a ide o vonkajší rozmer vrátane vreciek alebo dodatočných odkladacích priechokov. Ak má kufror rúčku alebo kolieska, tieto sa nezahŕňajú do rozmerového obmedzenia a zároveň nesmú byť použité ako časť vozidla.
  - b. musia obsahovať všetky časti použité na postavenie vozidla. To zahŕňa riadenie, pohon aj funkcie, ktoré pomáhajú vykonať akcie a záchranu. Ozdoby a iné predmety, ktoré nepomáhajú vozidlu fungovať, nemusia byť v kufrach a môžu byť pridané alebo odobraté v ľubovoľnom čase. Časti vozidla sa musia zmestiť späť do kufrov po tom, ako sú rozmontované a znova zmontované.
  - c. bude s nimi hýbať Omer a jeho Parťák
  - d. nesmú byť súčasťou zloženého vozidla
8. **Omermobil:**
  - a. musí byť vlastný výtvor tímu. Kombinácia konštrukcie, prevedenia, pohonu a riadenia by mali byť vozidlu unikátne.
  - b. môže obsahovať *komerčne vyrobené* súčiastky, ale tieto nesmú byť navrhnuté tak, aby boli vmontované do vozidla
  - c. musí byť rovnaký pre všetky tri záchranu. Je dovolené ho kedykoľvek, keď necestuje, opraviť.
  - d. musí byť ovládaný jedným alebo viacerými členmi tímu, jazdiac vo vozidle. Jazdci sa počas pohybu vozidla nesmú priamo dotknúť zeme.
  - e. musí byť *samostatný*, keď cestuje vykonať akcie a záchranu, aby získal body. Zdroj energie a pohonný systém musia byť zaobstarané jeho konštrukciou a cestujúcimi.
  - f. nikto, kto necestuje vo vozidle, ho nesmie tlačiť alebo ťahať, keď cestuje získať body alebo na prehliadku. Na súťažnej ploche nesmie byť umiestnené nič za účelom navedenia alebo poháňania vozidla, napr. rampy.

- g. musí byť bezpečný a nesmie spôsobiť žiadnu škodu na súťažnej ploche, ani zranenie rozhodcom, tímu alebo komukoľvek v hľadisku. To platí pre všetky diely použité k záchrane.

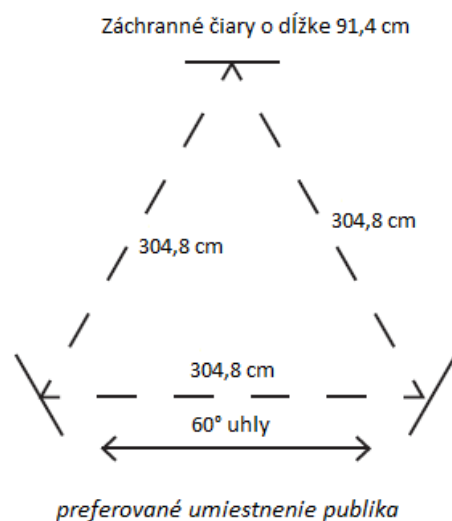
#### 9. Ovládanie vozidla:

- a. keď začne čas, všetky časti vozidla musia byť v jednom alebo dvoch kufroch
- b. Omer a jeho Parťák pohnú na svojej ceste kuframi úplne za záchrannú čiarou
- c. Po tom, ako je vozidlo zostavené, bude vedené úplne cez inú záchrannú čiaru, aby vykonalo akcie a záchrany vybrané zo zoznamu v B10b. Členovia tímu a postavy iné ako Omer a jeho Parťák smú byť kedykoľvek šoférmi/cestujúcimi vo vozidle
- d. So zloženým vozidlom smú pohybovať členovia tímu, ktorí sa v ňom nevezú, aby vykonali opravy. Ale nemôžu ho poháňať alebo navádzať, keď cestuje za získaním bodov. Nie je dovolené, aby cestovalo na záchranu bez toho, aby ho ovládal jazdec.
- e. Aby sa považovalo jazdenie vo vozidle za platné, člen tímu ním musí byť úplne nesený a cestovať s ním. Členovia tímu smú nastúpiť a vystúpiť kedykoľvek, keď vozidlo nejde.
- f. Členovia tímu jazdiaci vo vozidle ho smú ovládať a manipulovať s ním, aby mu pomohli vykonať akcie a záchrany.
- g. Bude zložené / rozložené po jednej zo záchrán, podľa pravidiel v B11.

#### 10. Tri záchrany:

- a. budú vysvetlené v predstavení. Musia zahŕňať Omera, Parťáka, Omermobil a aspoň jednu inú postavu, aby mohli byť hodnotené v D4a, 5a a 6a.
- b. budú vybrané z nasledovného zoznamu:
  - 1) zachrániť zviera
  - 2) zastaviť niekoho, kto šikanuje
  - 3) odviezť inú postavu preč z problému
  - 4) vrátiť stratený poklad
  - 5) upratať/vyčistiť park
  - 6) zmeniť počasie, aby sa pomohlo niekomu alebo niečomu
- c. budú vykonané za použitia akcie vozidlom. Akcie musia nastať počas zobrazenia záchrany a kým Omer a/alebo Parťák cestujú vo vozidle. Akcie môžu zahŕňať ľudskú silu. Tím si vyberie tri rôzne akcie zo zoznamu k hodnoteniu:
  - 1) pohnúť dvomi predmetmi naraz
  - 2) mať čas vozidla, ktorá sa predĺži
  - 3) cúvať
  - 4) urobiť kruhovú zatáčku (cca 360°)
  - 5) rozsvietiť sa (jedno alebo viac svetiel sa zapne a zhasne aspoň raz)
  - 6) vyrobí zvuk. Musí byť počuteľný rozhodcami aj publikom. Môže byť použitá ľudská sila, ale zvuk musí byť vytvorený časťou vozidla.
- d. môže sa o ne pokúsiť v ľubovoľnom poradí. Ďalšie pokusy sa môžu uskutočniť kedykoľvek, avšak akýkoľvek nový pokus vynuluje zaň dosiaľ získané body, t.j. platí posledný pokus. Tím sa smie spýtať rozhodcov, či bol pokus úspešný.
- e. budú hodnotené raz. To znamená, že musia prebehnúť tri rôzne záchrany a tri rôzne akcie vozidla.
- f. každá musí byť dokončená za inou páskou vyznačenou záchrannou čiarou. Vozidlo musí byť vedené úplne spoza a prekročiť časť čiary, potom úplne prekročiť inú záchrannú čiaru (prekročením časti tejto čiary), kde sa pokúsi o záchranu (viď obr. A)

### Obrázok A: Rozloženie súťažnej plochy



#### 11. Vozidlo počas skladania/rozkladania:

- môže byť dokončené hociktorým členom/-mi tímu.
- každý predmet použitý ako časť vozidla musí byť vybraný a znova vložený do kufru. Toto nezahŕňa nástroje alebo materiály k montáži alebo oprave ako napr. skrutkovač či lepiacu pásku. Zahŕňa všetko, čo robí vozidlo funkčným.
- musí prebiehať v tomto poradí:
  - vozidlo začne v jednom alebo dvoch kufrach, a bude zložené po tom, ako začne plynúť čas
  - Po dokončení aspoň jednej záchrany/akcie musí byť rozložené a vrátené do kufru/-ov. Toto musí nastať pred dokončením tretej požadovanej záchrany.
  - Omer a jeho Parťák pohnú kufré poza ďalšiu čiaru a časti vozidla budú odstránené, a znova zložené. Akékoľvek ďalšie akcie/záchrany alebo požiadavky problému môžu byť dokončené po tom, ako je vozidlo znova zložené.

#### 12. Prehliadka / sprievod hrdinov (*angl. hero's parade*):

- musí sa konať po troch požadovaných záchránach/akciách.
- bude zahŕňať Omera, Parťáka a Omermobil
- musí vzdať hold Omermobilu a tomu, ako pomohlo dokončiť záchrany. Vozidlo sa musí pohybovať ako súčasť sprievodu.

### C. Miesto, Rozostavenie a Súťaž

- V zóne u predjaviskového rozhodcu bude opáskovaná Kufrová zóna v tvare štvorca o strane 68 cm. Rozhodca navedie tím, aby umiestnili kufré jeden po druhom do Kufrovej zóny. Každý kufré sa musí úplne zmestiť do vyznačenej plochy bez ohľadu na to, na ktorej stene bude práve ležať. Súčet výšky, dĺžky a hĺbky nesmie presiahnuť 157 cm. Ak sa rozmer prekročí a čas dovolí, rozhodca umožní tímu urobiť úpravy, aby sa kufré zmestil do limitov. Ak to nie je možné, udelia sa trestné body podľa E7.
- Bude použité pódium alebo podlahová plocha aspoň 7,3 m x 6,1 m s páskou vyznačenými záchrannými zónami. Nachádzajú sa tu 3 záchranné čiary (0,91 m) vzdialené od seba 3,05 metra do trojuholníka, viď obrázok A. Každá požadovaná záchrana musí prebehnúť za vyznačenou čiarou, zatiaľ čo v každej zóne smie prebehnúť práve jedna záchrana.

3. Budú k dispozícii tri elektrické zásuvky. Tímy si musia zabezpečiť vlastné predlžovačky alebo adaptéry, ak ich potrebujú.
4. Členovia tímu sa musia hlásiť v mieste súťaže so všetkými kulisami najmenej 15 minút pred tým, ako majú súťažiť.
5. Tím má 8 minút na otestovanie stavby a prezentáciu svojho predstavenia. Tím musí zastaviť všetku činnosť, keď rozhodca povie "Čas". Alebo ak dá tím signál, že predstavenie skončilo.
6. Tímy by si mali priniesť čistiace prostriedky, aby mohli vyčistiť akýkoľvek neporiadok. Ak bude tímu trvať vyčistenie plochy viac času ako je rozumné, alebo zanechajú neporiadok, rozhodcovia im udelia trestné body za Nešportové správanie. Ľudia, ktorí nie sú členmi tímu, môžu pomôcť tímu vyčistiť plochu a odstrániť rekvizity tímu. Súťažná plocha musí byť zanechaná čistá a suchá pre ďalší súťažný tím.

## D. Bodovanie

1. Celková kreativita témy predstavenia.....1 až 15 bodov
2. Celková kvalita prezentácie.....1 až 15 bodov
3. Vozidlo.....8 až 35 bodov
  - a. Kreativita vozidla (vzhľad a konštrukcia).....2 až 10 bodov
  - b. Návrh pohonu a riadenia vozidla.....4 až 15 bodov
  - c. Riskantnosť návrhu.....2 až 10 bodov
4. Záchrana 1.....4 až 23 bodov
  - a. Dopad na predstavenie.....2 až 8 bodov
  - b. Bolo úspešne dokončené s akciou (viď B10a).....0 alebo 5 bodov
  - c. Kreativita dizajnu akcie vozidla na záchranu.....2 až 10 bodov
5. Záchrana 2.....4 až 23 bodov
  - a. Dopad na predstavenie.....2 až 8 bodov
  - b. Bolo úspešne dokončené s akciou (viď B10a).....0 alebo 5 bodov
  - c. Kreativita dizajnu akcie vozidla na záchranu.....2 až 10 bodov
6. Záchrana 3.....4 až 23 bodov
  - a. Dopad na predstavenie.....2 až 8 bodov
  - b. Bolo úspešne dokončené s akciou (viď B10a).....0 alebo 5 bodov
  - c. Kreativita dizajnu akcie vozidla na záchranu.....2 až 10 bodov
7. Zloženie/rozloženie vozidla.....2 až 20 bodov
  - a. Vozidlo začne v jednom alebo dvoch kufroch.....0 alebo 5 bodov
  - b. Rozobratie/znovu-zloženie prebehlo úspešne.....0 alebo 5 bodov
  - c. Efektívnosť návrhu balenia.....2 až 10 bodov
8. Prehliadka hrdinov.....4 až 25 bodov
  - a. Ako dobre zakomponuje vozidlo.....2 až 10 bodov
  - b. Kreativita.....2 až 10 bodov
  - c. Obsahuje Omera, Parťáka a Omermobil.....0 alebo 5 bodov
9. Postava Omera.....2 až 13 bodov
  - a. Vyskytuje sa v troch požadovaných záchranách.....0 alebo 5 bodov
  - b. Efektívnosť vo vystúpení.....2 až 8 bodov
10. Postava Parťáka.....2 až 13 bodov
  - a. Vyskytuje sa v troch požadovaných záchranách.....0 alebo 5 bodov
  - b. Efektívnosť vo vystúpení.....2 až 8 bodov

## E. Trestné body

1. Porušenie "Ducha problému" (každý prečin) .....- 1 do -100 bodov
2. Nešportové správanie (každý prečin) .....- 1 do -100 bodov
3. Nesprávny alebo chýbajúci členský znak.....- 1 do -15 bodov
4. Vonkajšia pomoc (každý prečin) .....-1 do -25 bodov
5. Prekročenie cenového limitu.....-1 do -100 bodov
6. Vozidlo sa nezmesť úplne do dvoch kufrov.....0 bodov v D7b a D7c
7. Kufre nespĺňajú rozmerové obmedzenia  
(za každý nadrozmerový kufor) .....nie viac ako 5,1 cm = -5 bodov  
nie viac ako 15,3 cm = -10 bodov, nad 15,3 cm = -20 bodov

*Vynechanie bodovaných požiadaviek na riešenie problému nie je trestané, s výnimkou neudelenia bodov v týchto kategóriách.*

## F. Štýl

*(Vypracovanie riešenia problému, použite Štýlového formulár z programového sprievodcu).*

1. Umelecké prevedenie kostýmu ďalšej postavy počas jednej požadovanej záchrany. ....1 až 10 bodov
2. Kreativita výzdoby Omermobilu (v ľubovoľnom čase) .....1 až 10 bodov
3. (Voľný výber tímu).....1 až 10 bodov
4. (Voľný výber tímu).....1 až 10 bodov
5. Celkový efekt štyroch prvkov Štýlu v predstavení..... 1 až 10 bodov

Maximálny možný počet: 50 bodov

## G. Riaditeľ súťaže poskytne

- a. súťažnú plochu 7,3 m x 6,1 m (pokiaľ možno väčšiu) s tromi vyznačenými záchrannými čiarami.
- b. páskou vyznačenú Kufrovú zónu a meter na odmeranie rozmerov kufra
- c. elektrickú zásuvku.
- d. tím rozhodcov a všetky materiály potrebné na posúdenie tejto úlohy.

*\* POZNÁMKA: Obráťte sa na riaditeľa súťaže ohľadom informácií týkajúcich sa špecifik súťažnej plochy, ako sú skutočné rozmery, povrch podlahy, atď. Nepodávajte žiadosti o objasnenie týkajúce sa týchto informácií.*

## H. Tím zabezpečí

1. 4 kópie Štýlového formulára, jednu Cenového formulára, jeden Formulár vonkajšej pomoci a všetky tímom špecifikované objasnenia.
2. 4 kópie Tímového zoznamu. Tento zoznam slúži ako výpomoc pre rozhodcov. Ak tím zoznam nedodá, nie je za to pokuta. Avšak ak ho tím má, dáva mu to výhodu, pretože bez neho môže rozhodcom uniknúť hodnotený aspekt predstavenia.
3. Všetky potrebné predlžovacie káble a adaptéry.
4. Čistiace materiály podľa potreby.

OMER, Maskot Odyssej mysle:

