

Však to je pod nosom!

Problém č. 2: Divízie I, II, III a IV

Úvod

Schopnosť živočíchov splynúť s okolitým prostredím je v živočíšnej ríši pomerne rozšírená. Niektoré druhy ako chobotnica maskovaná, chameleón alebo kambala tropická splývajú zmenou svojho zovňajšku s cieľom zmiestniť ostatné zvieratá. Menia sa, aby vyzerali ako odlišné zviera, prípadne aby zapadli medzi okolité kamene, konáre atď. Iné zvery (vrátane niektorých nočných motýľov a hmyzu) si vyberajú miesta a pozície, pomocou ktorých dokážu prirodzene zapadnúť a stanú sa ťažko rozpoznateľnými. Úlohou tímov je navrhnúť a ovládať kreatívne stvorenie, čo to dokáže tiež!

A. Problém

V tomto probléme sa tímy inšpirujú prírodou a postaví originálne tímom vytvorené mechanické stvorenie, ktoré sa bude skrývať tým, že zapadne do prostredia. Stvorenie trikrát zmení svoj vzhľad preto, aby predišlo odhaleniu postavou pátrača snažiacou sa ho nájsť. Vždy, keď sa stvorenie zmení, použije na to inú metódu. Tímy vytvoria a predvedú predstavenie, v ktorom sa bude ich stvorenie ukrývať pred pátračom využívajúc túto nápaditú zručnosť. Nakoniec stvorenie každého prekvapí finálnou zmenou odhaľujúcou svoje pravé ja.

Dôraz na kreativitu sa v probléme kladie na predstavenie, skonštruovanie stvorenia, jeho finálnu zmenu a jeho pravé ja.

Duchom problému pre tím je vytvoriť predstavenie o originálnom tímom vytvorenom stvorení, ktoré mení svoj vzhľad s cieľom skrýť sa pred postavou pátrača. Tím postaví vlastné mechanické stvorenie, čo sa trikrát úspešne skryje splynutím s okolitým prostredím. Aby sa mu podarilo skrýť, musí vždy splniť úlohu zo zoznamu. Na konci predstavenia stvorenie zmení svoj vzhľad poslednýkrát a ukáže svoje pravé ja.

B. Obmedzenia *(slová napísané kurzívou sú definované v Slovníčku alebo v programovej príručke)*

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si *2018-2019 Odyssey of the Mind Program Guide*. Táto príručka je aktualizovaná každý rok a zahŕňa základné pravidlá pre riešenie problémov a taktiež formuláre požadované na súťaži. Problém sa nedá vyriešiť bez dodržania pravidiel uvedených v tejto publikácii.
2. **Objasnenie problému:** *Odyssey of the Mind Program Guide* uvádza, aké typy otázok ohľadom pravidiel budú objasnené a spôsoby, akými sa otázky môžu klásť. O objasnenia je možné žiadať na stránke <http://odysseyofthemind.com/clarifications/>, kde budú sprístupnené i zodpovedané otázky. Otázky musia byť poslané najneskôr 15.2. 2019. CCI však môže považovať za nevyhnutné objasniť určité záležitosti aj neskôr, tak neprestávajú sledovať web aj po tomto dátume a pred súťažami.
3. **Časový limit** pre tento problém je 8 minút. Čas sa začne merať, keď časomerač odštartuje tím a končí, keď uplynie vyhradený čas alebo keď tím signalizuje koniec. Do limitu sa započíta príprava scény, štýl a prezentácia riešenia problému.
4. **Penový limit** pre tento problém je \$145 (U.S.). Hodnota prostriedkov využitých na rekvizity, kulisy a iné materiály použité pri riešení problému nemôže presiahnuť tento limit. Programový

sprievodca podrobnejšie objasňuje cenový limit a spôsob ohodnocovania použitých materiálov.

5. Tím vytvorí originálne predstavenie, ktoré zahŕňa:
 - a. tímom vytvorené mechanické stvorenie,
 - b. postavu pátrača hľadajúcu stvorenie,
 - c. stvorenie trikrát meniace svoj vzhľad, aby sa úspešne vyhlo odhaleniu pátračom,
 - d. tri úlohy, ktoré musia byť súčasťou zmien,
 - e. stvorenie meniace svoj vzhľad poslednýkrát (štvrtá zmena), aby odhalilo svoje pravé ja,
 - f. päť prvkov Štýlu zahŕňajúcich dva elementy zvolené tímom.
6. **Stvorenie:**
 - a. musí byť originálnym mechanickým výtvorom, ktorý je navrhnutý a postavený tímom, pričom môže obsahovať súčiastky vyrábané komerčne,
 - b. môže byť vyobrazené ako čokoľvek, ale aspoň nejaký čas predstavenia musí byť *animované*. Počas danej periódy predstavenia môže vykonávať úlohy,
 - c. nesmie byť člen tímu v kostýme,
 - d. nesmie byť ovládané diaľkovo,
 - e. *zmení svoj vzhľad* štyrikrát: trikrát, aby sa skrylo a štvrtýkrát, aby odhalilo svoje *pravé ja*.
7. **Postava pátrača:**
 - a. musí byť *stelesnená jedným alebo viacerými členmi tímu*,
 - b. musí v predstavení pátrať po stvorení. Postava pátrača musí byť prítomná vždy, keď sa stvorenie skryje, ale nemôže byť schopná ho rozpoznať.
 - c. počas predstavenia odôvodní svoje stopovanie stvorenia.
8. Tri požadované **zmeny vzhľadu:**
 - a. umožnia stvoreniu sa skryť *splynutím s okolitým prostredím* ľubovoľným spôsobom. Zmeny musia byť zreteľné pre rozhodcov a divákov,
 - b. budú v predstavení vykreslené ako zábrana proti odhaleniu stvorenia a nebudú rozpoznateľné pre postavu pátrača,
 - c. musia všetky fungovať iným spôsobom. To znamená, že rovnaké súčiastky musia byť pri každej zmene použité odlišne, resp. môžu byť zakaždým použité nové súčiastky. Ak stvorenie práve nepredvádza skórovanú zmenu vzhľadu, tímom je dovolené pridávať alebo odoberať jednotlivé komponenty,
 - d. zahrnú vždy inú úlohu vybranú zo zoznamu.
9. **Tri požadované úlohy:**
 - a. sa vyskytnú počas zmeny vzhľadu, keď sa stvorenie skrýva,
 - b. musia byť vykonané stvorením bez priamej *ľudskej sily*,
 - c. musia byť odlišné pre každú zmenu. Ak niektorá zmena zahŕňa viac ako jednu úlohu zo zoznamu, skórovaná bude iba jedna z úloh,
 - d. musia byť jednoducho rozpoznateľné a vybrané z nasledujúceho zoznamu:
 - (1) rozsvietiť sa,
 - (2) zmeniť farbu (celkovo alebo čiastočne),
 - (3) narásť alebo zmenšiť sa (celkovo alebo čiastočne),
 - (4) zodvihnúť niečo, čo nie je súčasťou stvorenia,
 - (5) vydať zvuk(y),

- (6) pohybovať sa bez vonkajšej asistencie,
- (7) pohybovať vlastnými časťami (zohnúť, vyrovnáť, otočiť, atď.).

10. **Finálna zmena** stvorenia:

- a. môže byť prevedená hocijako si tím želá, no musí byť odlišná od metód použitých pri predchádzajúcich troch skórovaných zmenách,
- b. odhalí pravé ja stvorenia.

11. Tím by mal priniesť predjaviskovému rozhodcovi štyri kópie Tímového formuláru, ktorý má informatívny charakter a musí obsahovať:

- a. členský názov a číslo tímu, problém a divíziu,
- b. kedy sa v predstavení objavia tri požadované zmeny,
- c. stručný popis troch požadovaných zmien,
- d. úlohy zvolené ako súčasť jednotlivých zmien a ako sú poháňané,
- e. popis finálnej zmeny stvorenia, ktorou odhalí svoje pravé ja,
- f. popis toho, ako vyzerá pravé ja stvorenia,
- g. signál, ktorým tím indukuje koniec svojho predstavenia.

C. Organizácia a súťaž

1. K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 3 m × 4,6 m. Plocha môže byť väčšia, ale nebude to oznámené predom. Tímy musia byť pripravené vystupovať na ploche s rozmermi 3 m × 4,6 m. Ak to súťažná plocha dovolí, tímy môžu vystupovať alebo uložiť kulisy, rekvizity, atď. mimo 3 m × 4,6 m zónu. Ak je pódium vyvýšené, musí byť 76,2 cm od výškového rozhrania nalepená páska slúžiaca len ako upozornenie, nie hranica. Tímy môžu v predstavení využiť celý priestor.
2. Na súťažnej ploche bude dostupná klasická elektrická zásuvka. Tímy si však v prípade potreby musia priniesť vlastné predlžovacie káble a adaptéry.
3. Tímy by sa mali dostaviť k miestu konania súťaže so všetkými rekvizitami, kulisami a pomôckami potrebnými pre prezentáciu ich riešenia problému aspoň 15 minút pred plánovaným začiatkom ich súťaženia.
4. Po uplynutí 8-minútového časového limitu na to časomerač upozorní a všetka aktivita musí prestať. Tím môže skončiť predčasne, ale musí na to upozorniť určeným signálom.
5. Tímy by si mali priniesť prostriedky na upratanie súťažnej plochy po skončení predstavenia. Ak budú tímy potrebovať neodôvodnene veľa času na upratovanie, alebo ak nechajú na súťažnej ploche neporiadok, rozhodcovia im udelia trest za nešportové správanie. Ľudia, ktorí nie sú členmi tímu, môžu pomôcť s upratovaním a odnášaním rekvizít. Súťažná plocha musí byť po uprataní čistá a suchá, aby bola adekvátne pripravená pre ďalší tím.

D. Hodnotenie

- | | |
|---|-----------------|
| 1. Kreativita predstavenia | 1 až 20 bodov |
| 2. Celková kvalita prezentácie | 1 až 20 bodov |
| 3. Stvorenie | 5 až 35 bodov |
| a. je animovaný mechanický výtvar | 0 alebo 5 bodov |
| b. efektivita jeho animácie v predstavení | 2 až 15 bodov |
| c. riskantnosť dizajnu zmien a skrývania sa | 3 až 15 bodov |

4. Postava pátrača		5 až 25 bodov
a. pátra po stvorení, ale nerozpozná ho	0 až 5 bodov	
b. originalita príčiny pátrania po stvorení	3 až 10 bodov	
c. efektivita v predstavení	2 až 10 bodov	
5. Tri požadované zmeny vzhľadu		7 až 65 bodov
a. zahŕňajú úlohy zo zoznamu (0 alebo 10 bodov za každú zmenu)	0, 10, 20 alebo 30 bodov	
b. odlišnosť fungovania stvorenia pri týchto zmenách	2 až 15 bodov	
c. kreativita zostrojenia	5 až 20 bodov	
6. Finálna zmena stvorenia		4 až 25 bodov
a. je prevedená iným spôsobom ako tri predchádzajúce	0 alebo 5 bodov	
b. kreativita zmeny	2 až 10 bodov	
c. kreativita pravého ja	2 až 10 bodov	
7. Ako dobre predstavenie vysvetľuje pátranie		1 až 10 bodov

Možné maximum: 200 bodov

E. Tresty

1. Porušenie ducha problému	-1 až -100 bodov
2. Nešportové správanie	-1 až -100 bodov
3. Nesprávny alebo chýbajúci tímový znak	-1 až -15 bodov
4. Vonkajšia pomoc	-1 až -25 bodov
5. Prekročenie cenového limitu	-1 až -100 bodov

Tímy, ktoré nepredvedú niektorú skórovanú časť problému nebudú penalizované, získajú len nulové skóre v danej kategórii.

F. Štýl (rozvinutie riešenia problému; sú potrebné štyri kópie Formuláru štýlu)

1. Kreativne využitie odpadového predmetu v kostýme postavy pátrača	1 až 10 bodov
2. Umelecká kvalita jedného prostredia, s ktorým stvorenie splýva	1 až 10 bodov
3. (Voľný výber tímu)	1 až 10 bodov
4. (Voľný výber tímu)	1 až 10 bodov
5. Celkový efekt prvkov štýlu v predstavení	1 až 10 bodov

Maximum: 50 bodov

G. Riaditeľ súťaže zabezpečí

- súťažnú plochu s minimálnymi rozmermi 3 m × 4,6 m (ak je to možné, tak väčšiu),
- elektrickú zásuvku na javisku,
- rozhodcovský tím a materiály potrebné pre hodnotenie problému.

POZNÁMKA: Kontaktujte riaditeľa súťaže kvôli potrebným informáciám ohľadom súťažnej plochy.

H. Tím musí poskytnúť

1. štyri kópie Formuláru štýlu, jeden Formulár cenového limitu, jeden Formulár vonkajšej pomoci a všetky špecifické objasnenia,
2. štyri kópie Tímového formuláru slúžiaceho ako pomoc pre rozhodcov. Ak ho tím nepredloží, nebude penalizovaný, avšak je výhodné ho mať, keďže bez neho môžu rozhodcovia ľahšie prehliadnúť niektorý skórovaný aspekt predstavenia,
3. potrebné predlžovacie káble a adaptéry,
4. potrebné prostriedky na upratanie.

I. Slovníček

Animované – v tomto probléme slovo animované znamená demonštrovať aktivity charakteristické pre živé tvory ako napríklad pohyb, komunikácia, zámerné činy, atď. Tieto aktivity musia byť samo poháňané a kontrolované stvorením.

Splynúť s okolitým prostredím – daný objekt nie je možné rozpoznať, pokiaľ sa na scénu pozeráme ako na celok. Aj keď to môže zahŕňať kamufláž, sú aj iné spôsoby považované za splynutie s okolím.

Zmena vzhľadu – viditeľný vzhľad stvorenia sa premení na odlišný viditeľný vzhľad, ktorý umožní splynutie s okolitým prostredím. Stvorenie to môže dosiahnuť hocakým spôsobom, aký si tím praje, vrátane farby, kompozície, obklopujúceho prostredia, pózy, atď., ak to zahŕňa jednu z požadovaných úloh.

Stelesnená jedným alebo viacerými členmi tímu – postava pátrača musí byť stelesnená výhradne jedným alebo viacerými členmi tímu. Člen tímu poskytujúci ľudskú črtu (hlas, pohyb, atď.) neanimovanému objektu nie je považovaný za stelesnenie postavy.

Pravé ja – pravá/prirodzená forma stvorenia