

Pochybné riešenie

Problém č. 1: Divízie I, II, III a IV

Úvod

Pri príležitosti privítania ARM & HAMMER™ Baking Soda* ako oficiálneho sponzora Odyssey Mysle je dôležité si pripomenúť dôvody ich podpory. Tak ako OotM™, aj ARM & HAMMER™ Baking Soda verí, že ľudia, obzvlášť mladí, dokážu oveľa viac, než ostatní očakávajú. Preto hrdo sponzorujú tento problém o skupine ľudí, ktorá je považovaná za nedôveryhodnú, a ktorej varovania o blížiacej sa katastrofickej udalosti sú ignorované. Svet bol a bude zlepšený, či dokonca zachránený, nepredvídateľnými činmi neočakávaných ľudí a tento problém umožní tímom Odyssey Mysle vytvoriť a odprezentovať ich vlastný príbeh.

**(pozn. „Baking Soda“ = prášok do pečiva; pri riešení problému je možné použiť prášok do pečiva od akéhokoľvek výrobcu)*

A. Problém

Skupina "Nedôveryhodných" predpovedá katastrofickú udalosť ohrozujúcu svet. Keďže ich nikto neberie vážne, je na nich aby ju zastavili. Aby uspeli, musia poslať materiály z celého sveta s využitím vozidiel, ktoré prekonajú prekážky a pricestujú naraz do Reakčnej zóny. S krátiacim sa časom Nedôveryhodní použijú komponenty zahŕňajúce ARM & HAMMER™ Baking Soda, aby vytvorili reakciu, ktorá vytvorí špeciálny efekt, ktorý zachráni svet!

Kreatívny dôraz problému je kladený na spôsob, akým vozidlá fungujú, Nedôveryhodné postavy, Časovač skazy, a špeciálny efekt.

Duchom problému je prezentácia predstavenia o Nedôveryhodných/Pochybných (pozn. postavách), ktorí zachránia Zem pred katastrofou. Tri tímom vytvorené vozidlá budú cestovať a doručia materiály, zahŕňajúce ARM & HAMMER™ Baking Soda, do Reakčnej zóny. Materiály sú skombinované za účelom vytvorenia reakcie, ktorá je zobrazením záchrany sveta Nedôveryhodnými. Vozidlá budú súčasne cestovať z rôznych Štartovacích zón a cestou do Reakčnej zóny prekonajú tímom vytvorené prekážky. Dve alebo viac postáv najprv nebude Nedôveryhodným veriť, ale po uvedomení si, že to bola chyba, im po špeciálnom efekte pripravia oslavu tohto úspechu. Predstavenie bude taktiež zahŕňať odpočítavanie skazy.

B. Obmedzenia (Slová napísané kurzívou sú definované v Slovníčku alebo v Programovej príručke Odyssey Mysle 2019-2020.)

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si *2019-2020 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. 2020.** CCI však môže považovať za nevyhnutné objasniť určité záležitosti aj neskôr, tak neprestávajú sledovať web aj po tomto dátume a pred jednotlivými kolami súťaže.
3. **Časový limit** pre tento problém je 8 minút. Čas sa začne merať, keď časomerač odštartuje tím slovami „Tím, začni“ a končí, keď uplynie vyhradený čas (časomerač zvolá „Čas“), alebo

keď tím signalizuje koniec predstavenia. Do limitu sa započíta príprava scény, Štýl a prezentácia riešenia problému.

4. **Cenový limit** pre tento problém je \$145 (U.S.). Hodnota prostriedkov využitých na rekvizity, kulisy a iné materiály použité pri riešení problému, vrátane Štýlu, nemôže presiahnuť tento limit. Programový sprievodca podrobnejšie objasňuje cenový limit a spôsob ohodnocovania použitých materiálov, taktiež uvádza zoznam položiek, ktoré do cenového limitu nespádajú.
5. Tím vytvorí originálne predstavenie, ktoré zahŕňa:
 - a. tri tímom vytvorené vozidlá,
 - b. tímom vytvorené prekážky,
 - c. Nedôveryhodné postavy, ktoré zachránia svet,
 - d. aspoň dve postavy, ktoré Nedôveryhodným neveria,
 - e. reakciu, ktorá vyústi v špeciálny efekt,
 - f. Časovač skazy,
 - g. oslavu pre Nedôveryhodných,
 - h. päť prvkov Štýlu zahŕňajúcich dva, ktoré sú zvolené tímom.
6. Tri požadované vozidlá:
 - a. musia byť originálne výtvary tímu. Aby mohli byť považované za originálne, spôsob akým vozidlo cestuje a/alebo spôsob, akým je poháňané, musí byť výsledkom nápadu a práce tímu. Vozidlá môžu obsahovať komerčne vyrábané súčiastky,
 - b. budú cestovať použitím energie a riadenia, ktoré sú súčasťou vozidla. Žiadne externé zdroje energie ako rampy, ventilátory alebo diaľkový ovládač nemôžu byť použité,
 - c. budú hodnotené na základe vzájomnej rozdielnosti, napríklad v konštrukcii, v spôsobe cestovania a pohonných systémov (druh/typ, implementácia, zdroj atď.). Tím môže použiť viac ako tri vozidlá, ale iba tri budú hodnotené v D3 a D4.
 - d. sa musia úplne (bez nákladu) zmestiť do priestoru o veľkosti 0,3 m x 0,6 m x 0,6 m, nech už je tento priestor meraný pri akejkoľvek orientácii. Tieto dimenzie nesmú byť ničím presiahnuté, vrátane káblov. **Táto limitácia napríklad zakazuje aj napájanie elektrickým káblom či diaľkový ovládač,**
 - e. musia cestovať po povrchu podlahy, avšak môžu s ňou stratiť kontakt pri prekonávaní prekážok,
 - f. musia cestovať nezávisle od seba,
 - g. pri pokuse o skórovanie (získanie bodov) musia byť spustené naraz. To znamená, že 2 či 3 cestujúce vozidlá, ktoré idú skórovať, musia byť vypustené naraz a cestovať zo Štartovacej zóny do Reakčnej zóny. Nemusia však cestovať rovnako dlho,
 - h. musia sa líšiť výzorom, či už tvarom, farbou alebo výzdobou/dekoráciami.
7. Riadenie/prevádzka/púšťanie požadovaných vozidiel:
 - a. Všetky musia začínať v Štartovacej zóne (pozri Obrázok A) a cestovať s použitím vlastného zdroja energie.
 - b. Počet pokusov spustenia vozidiel nie je limitovaný. Každé vozidlo musí dokončiť aspoň jednu úspešnú cestu/jazdu, aby bolo hodnotené v D4. Pre dosiahnutie maximálneho bodového hodnotenia (skóre) musia tri požadované vozidlá spolu zvládnuť šesť úspešných ciest/jázd.
 - c. Aby mohol byť tím hodnotený v kategórii D4, musí pri pokusoch spustiť ľubovoľné dve alebo všetky tri vozidlá.
 - d. Aby bol pokus hodnotený, všetky vozidlá, ktoré sú súčasťou daného pokusu, musia byť spustené a začať cestovať smerom k Reakčnej zóne naraz. Musia byť spustené v rovnakom čase, z rôznych Štartovacích zón, a smerovať k Reakčnej zóne. Keď vozidlo vstúpi do Reakčnej zóny môže byť jeho náklad vyložený a vozidlo môže byť

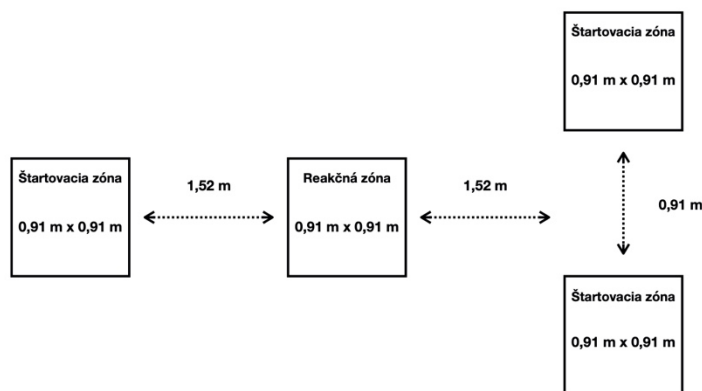
zo zóny odstránené. Ak sa niektorému/niektorým z vozidiel, ktoré je/sú súčasťou konkrétneho pokusu, nepodarí doraziť do Reakčnej zóny, môže/môžu byť vrátené do Štartovacej zóny a spustené znova. Ďalší pokus nemôže byť započatý, pokiaľ všetky vozidlá cestujúce v konkrétnom pokuse neuspeli. Pri nedodržaní tohto pravidla sa použije penalta (trestné body) E6.

- e. Ak vozidlo z akéhokolvek dôvodu nie je pri pokuse úspešné, musí byť vrátené do Štartovacej zóny. Úspešné vozidlá vrátené byť nemusia. Ak je vrátené vozidlo úspešné v ďalších pokusoch, neaplikuje sa žiadna penalta (trestné body).
- f. Vozidiel sa možno dotknúť, upraviť ich atď. Hocikeď, okrem doby, keď cestujú medzi Štartovacou zónou a Reakčnou zónou.

Akonáhle vnikne na úroveň Reakčnej zóny, možno sa ho dotýkať, posúvať ho, či zložiť jeho náklad, atp.

- g. Aby tím získal body v kategórii v D4a, musí byť každá Štartovacia zóna použitá pri úspešnom pokuse aspoň raz.

Obrázok A: Usporiadanie súťažnej plochy



preferované miesto pre usadenie divákov

8. Materiály nesené vozidlami:

- a. musia byť hmatateľné predmety, ale tím ich môže nazývať akokoľvek,
- b. môžu byť čokoľvek, čo si tím praje, avšak musia zahŕňať ARM & HAMMER™ Baking Soda (pozn. akýkoľvek u nás dostupný prášok do pečiva). Všetky materiály privezené/doručené do Reakčnej zóny musia byť použité ako súčasť reakcie, ktorá spôsobí špeciálny efekt. Môžu byť súčasťou reakcie, jej prípravy atp.,
- c. majú byť privezené/doručené iba počas hodnotených pokusov. Ďalšie/doplnkové cesty do Reakčnej zóny či kamkoľvek inam nevyžadujú, aby vozidlá niesli materiály, avšak môžu, ak si to tím želá.

9. Prekážky:

- a. musia byť prekonané rôznymi vozidlami. Stačí, aby boli prekonané pri jednom úspešnom pokuse a následne môžu byť tímom odstránené.
- b. budú vytvorené tímom. Budú to dve rozdielne prekážky. Môžu byť akokoľvek si tím želá, avšak vozidlá musia:
 - (1) Preniknúť cez niečo hmatateľné, umiestnené na súťažnej ploche.
 - (2) Úplne prejsť cez niečo, čo dosahuje pri umiestnení na súťažnej ploche výšku minimálne 1,3 cm od podlahy.

10. Nedôveryhodné postavy:

- a. musia byť znázornené ako originálne, ľudské postavy. Nesmú znázorňovať ani reprezentovať rozpoznateľné imitácie známej postavy ani osobnosti,
- b. sa pokúsia presvedčiť ostatných, že sa blíži katastrofická udalosť, ktorá ohrozuje svet. Tou môže byť čokoľvek si tím želá,
- c. vykonajú kroky pre záchranu sveta pred katastrofickou udalosťou. Tieto kroky musia byť vykonávané na planéte Zem, avšak miesta/lokácie zobrazené v predstavení môžu byť skutočné alebo vymyslené.

11. Dve alebo viac postáv, ktoré neberú Nedôveryhodných vážne:

- a. môžu byť čímkoľvek si tím želá,
 - b. nebudú veriť/súhlasiť, že svet je v ohrození a nedôverujú Nedôveryhodným,
 - c. uznajú, že Nedôveryhodní mali pravdu a pripravia im oslavu po tom, ako Nedôveryhodní zachránia svet pred katastrofickou udalosťou.
12. Časovač skazy môže byť čokoľvek si tím želá, avšak musí byť v nejakom momente viditeľný počas predstavenia. Musí vizuálne reprezentovať odrátavajúci sa čas. Na to, aby reakcia so špeciálnym efektom zachránila svet, musí nastať pred uplynutím času na časovači (teda pred dosiahnutím nuly).
13. Špeciálny efekt:
- a. bude v predstavení zobrazený ako záchrana sveta,
 - b. musí byť spozorovateľný rozhodcami a divákmi,
 - c. bude vytvorený jedným alebo viacerými Nedôveryhodnými postavami, ktoré použijú materiály v Reakčnej zóne na vytvorenie viditeľnej a/alebo počuteľnej reakcie. Použité materiály môžu zahŕňať aj ďalšie materiály okrem tých, ktoré boli dopravené vozidlami pri úspešných pokusoch,
 - d. musí zahŕňať ARM & HAMMER™ Baking Soda (pozn. akýkoľvek u nás dostupný prášok do pečiva),
 - e. nesmie spôsobiť poškodenie podlahy, javiska, alebo úraz rozhodcom či divákom, ako je popísané v Programovej príručke. Musí tvoriť celok, respektíve všetko prípadne znečistenie, ktoré spôsobí, musí byť odstránené bez narušenia harmonogramu súťaže.
14. Oslava pripravená pre Nedôveryhodných môže byť čokoľvek si tím želá. Musí byť pripravená postavami, ktoré im pôvodne neverili.
15. Tím musí predložiť Predjaviskovému rozhodcovi štyri kópie formuláru tímu, ktorý je dostupný v sekcii formulárov na www.odysseyofthemind.com/members, alebo štyri kópie zoznamu na jednej strane alebo dvoch listoch papiera formátu A4. Môže byť napísaný ručne alebo na počítači. Slúži len ako referenčný zoznam pre rozhodcov. Musí obsahovať:
- a. členské meno tímu, číslo tímu, problém a divíziu,
 - b. krátky popis troch povinných vozidiel, ich konštrukciu a ako sú poháňané,
 - c. krátky popis toho, ako sú vozidlá vizuálne rozdielne (ako sa rozlišujú),
 - d. poradie pokusov každého vozidla - ktoré vozidlá pôjdu súčasne pri jednotlivých pokusoch,
 - e. materiály, ktoré budú prenášané do Reakčnej zóny a reakciu, ktorá vytvorí špeciálny efekt,
 - f. krátky popis dvoch prekážok a kedy počas predstavenia ich vozidlá budú prekonávať s cieľom získať body,
 - g. krátky popis postáv, ktoré neberú Nedôveryhodných vážne,
 - h. znamenie, ktoré tím použije ako indikátor konca prezentácie svojho riešenia.

C. Organizácia a súťaž

1. Súťažný priestor bude mať veľkosť minimálne 7.3m x 6.1m a bude obsahovať tri páskami vyznačené Štartovacie zóny a jednu páskou vyznačenú Reakčnú zónu. Počas kontroly rozhodca nasmeruje tím, aby postupne umiestnil vozidlá do meracej zóny o veľkosti 0,3 m x 0,6 m x 0,6 m. Každé sa do nej musí kompletne zmestiť. Ak sa nejaké auto nezmesť, rozhodca dá tímu šancu upraviť ho tak, aby sa zmestilo, ak to čas bude umožňovať. Vozidlá musia byť umiestnené na javisku predtým, než začne plynúť čas. Tím taktiež poskytne rozhodcom na prezretie svoje dve prekážky.

2. Tímu bude poskytnutá elektrická zásuvka. V prípade potreby si tím môže priniesť vlastné predlžovačky a adaptéry.
3. Členovia tímu sa musia hlásiť so všetkými kulisami a formulármi na mieste určenom pre súťaž najmenej 15 minút pred tým, ako má tím začať vystúpenie.
4. Po uplynutí 8-minútového časového limitu na to časomerač upozorní („Čas!“) 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. Celková kreativita predstavenia | 1 až 15 bodov |
| 2. Celková kvalita prezentácie | 1 až 15 bodov |
| 3. Vozidlá | 2 až 30 bodov |
| a. Kreativita toho, ako fungujú (1 až 6 bodov x 3) | 3 až 18 bodov |
| b. Celkový rozdiel v dizajne, ceste a pohone | 1 až 12 bodov |
| 4. Prevádzka vozidiel | 0 až 55 bodov |
| a. Každá Štartovacia zóna je použitá min. na 1 úspešný pokus | 0 alebo 5 bodov |
| b. Každé vozidlo dokončí úspešný pokus | 0 alebo 10 bodov |
| c. Každý úspešný pokus (5 bodov x 6 pokusov) | 0,5,10...až 30 bodov |
| d. Každá prekážka je prekonaná raz, a to rozdielnym vozidlom pri ich úspešnom pokuse | 0,5, alebo 10 bodov |
| 5. Nedôveryhodné postavy | 3 až 30 bodov |
| a. Kreativita ich zobrazenia | 1 až 15 bodov |
| b. Originalita katastrofickej udalosti, ktorú sa snažia odvrátiť | 1 až 5 bodov |
| c. Originalita toho, ako vyriešia problém v predstavení | 1 až 10 bodov |
| 6. Postavy, ktoré neveria Nedôveryhodným | 1 až 15 bodov |
| a. Dajú najavo, že Nedôveryhodným neveria | 0 alebo 5 bodov |
| b. Efektivita v predstavení | 1 až 10 bodov |
| 7. Časovač skazy | 1 až 10 bodov |
| a. Zobrazuje, kedy katastrofa nastane | 0 alebo 5 bodov |
| b. Originalita dizajnu | 1 až 5 bodov |
| 8. Špeciálny efekt | 1 až 20 bodov |
| a. Je uskutočnený a pozorovateľný rozhodcami a divákmi | 0 alebo 5 bodov |
| b. Je spôsobený reakciou medzi ARM & HAMMER™ Baking Soda a ostatnými materiálmi v Reakčnej zóne | 0 alebo 10 bodov |
| c. Kreativita a neočakávanosť („wow“ faktor) | 1 až 5 bodov |
| 9. Oslava | 1 až 10 bodov |
| a. Je pripravená postavami, ktoré neverili Nedôveryhodným | 0 alebo 5 bodov |
| b. Originalita | 1 až 5 bodov |

Maximum: 200 bodov

E. Trestné body

- | | |
|--|------------------|
| 1. Porušenie ducha problému (každý „prešlap“) | -1 až -100 bodov |
| 2. Nešportové správanie (každý „prešlap“) | -1 až -100 bodov |
| 3. Nesprávny alebo chýbajúci tímový znak | -1 až -15 bodov |
| 4. Vonkajšia pomoc (každý „prešlap“) | -1 až -25 bodov |
| 5. Prekročenie cenového limitu | -1 až -100 bodov |
| 6. Prerušený pokus o získanie bodov (skórovanie) | -5 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. Kreativita kostýmu jednej postavy Nedôveryhodných | 1 až 10 bodov |
| 2. Vizuálny dopad/vplyv vozidla | 1 až 10 bodov |
| 3. (Volný výber tímu) | 1 až 10 bodov |
| 4. (Volný výber tímu) | 1 až 10 bodov |
| 5. Celkový efekt štyroch prvkov Štýlu v predstavení | 1 až 10 bodov |

Maximum: 50 bodov

G. Riaditeľ súťaže zabezpečí

1. Súťažnú plochu s rozmermi minimálne 7,3 m x 6,1 m, na ktorej budú páskami označené tri Štartovacie zóny, každá 0,91 m x 0,91 m, jedna Reakčná zóna s rozmermi 0,91 m x 0,91 m a jedna meracia zóna s rozmermi 0,3 m x 0,6 m x 0,6 m.
2. Elektrickú zásuvku na javisku.
3. 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 zoznamu, ktorý je popísaný v B15. Ak ho tím nepredloží, nebude penalizovaný, avšak je výhodné ho mať, keďže bez neho môžu rozhodcovia ľahšie prehliadnuť niektorý skórovaný aspekt predstavenia.
3. Potrebné predlžovacie káble a adaptéry.
4. Potrebné prostriedky na upratanie.