

Klasika... Efektívny Detektív

Problém č. 3, Divízie: I, II, III, IV

Úvod

Od Sherlocka Holmesa až po Nancy Drew tu bolo veľa skvelých literárnych detektívov, ktorí inšpirovali svojich čitateľov. Tieto postavy boli efektívne, pretože mali schopnosť pozeráť sa na svet inak, myslieť spontánne, kreatívne riešiť problémy a používať logiku k overovaniu dôkazov. A kto dokáže lepšie riešiť záhady než tímy Odyssey mysle? V tomto probléme tímy vytvoria svojho vlastného kreatívneho, efektívneho detektíva, ktorý nájde dôkazy a vyrieši skutočnú svetovú záhadu.

A. Problém

Zoznámite sa s jedným z najväčších detektívov akých svet poznal, pri tom ako sleduje stopy, aby odhalil pravdu o skutočných historických záhadách sveta. Detektív bude vyšetrovať rôzne typy informácií, vrátane stopy, ktorá je falošná čiže rozptyľujúca a bude viesť intelektuálny súboj so Super-zločincem, ktorý chce, aby Detektív zlyhal. Pre zvýraznenie akcie v predstavení budú použité zvuky a tiež dôjde ku kreatívnej zmene scény. Pre tímy bude výzvou využiť, čo najmenší možný priestor na uskutočnenie ich riešenia.

Dôraz na kreativitu sa v probléme kladie na predstavenie, to ako Detektív rieši záhadu, ako sa dôkazy týkajú záhady, falošnú stopu, intelektuálny súboj a na zmenu scény.

Duchom problému je vytvoriť kreatívne predstavenie znázorňujúce postavu Detektíva, ktorý rieši skutočnú svetovú záhadu vybranú zo zoznamu. Predstavenie bude obsahovať tri tímom vytvorené dôkazy: jeden skrytý ako umelecké dielo, ostatné dva budú prezentované akýmkoľvek spôsobom si tím želá. Falošná stopa bude objavená postavou Detektíva, aby ho rozptýlila. Postava Super-zločince sa bude snažiť zastaviť Detektíva a spolu budú mať v predstavení intelektuálny súboj. Tím taktiež použije zvuky pre skvalitnenie predstavenia. Celé riešenie sa musí kompletne zmestiť do 1,2 alebo 3 nádob podľa výberu tímu.

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

- 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 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. V tomto probléme je povolené prekročenie časového limitu o jednu minútu ale trest E7 bude hodnotený.
4. **Cenový limit** pre tento problém je \$125 (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. postavu Detektíva
 - b. skutočnú záhadu vybranú zo zoznamu,
 - c. tri tímom vytvorené dôkazy k riešeniu záhady,
 - d. dodatočnú falošnú stopu,
 - e. intelektuálny súboj s postavou Super-zločinca,
 - f. tímom vytvorené zvuky,
 - g. zmeny scény pre zvýraznenie akcie v predstavení,
 - h. riešenie uložené v malom priestore (1,2 alebo 3 nádoby),
 - i. päť prvkov štýlu zahŕňajúcich dva elementy zvolené tímom.
6. Postava Detektíva:
 - a. bude originálna postava, ale musí byť znázornená ako človek,
 - b. bude znázornená ako objavuje dôkazy a rieši tímom zvolenú záhadu.
7. Skutočná záhada riešená Detektívom:
 - a. musí byť zvolená z nasledujúceho zoznamu:
 - (1) **Atlantída**: Prečo zmizla?
 - (2) **Morské národy**: Kto boli?
 - (3) **Lochnesská príšera**: Existuje? alebo Čo to je?
 - (4) **Bigfoot/Yeti**: Existujú? alebo Prečo sa skrývajú?
 - (5) **Obrazce v púšti Nazca**: Kto ich vytvára? alebo Prečo boli vytvorené?
 - (6) **Stratené mesto Petra**: Prečo bolo postavené?
 - (7) **Mary Celeste – lod' duchov**: Prečo bola opustená? alebo Čo sa stalo posádke?
 - (8) **Tunguská udalosť**: Čo ju spôsobilo?
 - (9) **Kolaps doby bronzovej**: Čo bolo príčinou?
 - b. musí byť súčasťou predstavenia. Dôkazy a riešenie k záhade môžu byť čímkol'vek si tím želá,
 - c. musí byť fyzicky znázornená. Fyzickým znázornením môže byť zobrazená celá záhada alebo len jej časť.
8. Tri tímom vytvorené dôkazy na riešenie záhady:
 - a. musia súvisieť so záhadou, ktorá je zobrazená v predstavení,
 - b. musia pomôcť Detektívovi vyriešiť záhadu,

- c. prídu z troch rôznych zdrojov. Jeden sa nájde skrytý v tímom vytvorenom umeleckom diele. Ostatné dôkazy môžu byť prezentované akýmkoľvek spôsobom si tím želá.

9. Falošná stopa:

- a. bude Detektíva rozptyľovať tak, že ho povedie zlým smerom v nejakom bode predstavenia,
- b. bude Detektívom odhalená, že je falošná/rozptyľujúca,
- c. môže byť čímkoľvek si tím želá, prevedená vizuálne alebo zvukovo,
- d. je pridaná navyše k trom povinným dôkazom.

10. Intelektuálny súboj:

- a. sa bude konať medzi Detektívom a Super-zločincem.

Super- zločinec:

- (1) sa bude v predstavení pokúšať zastaviť Detektíva v riešení záhady,
- (2) môže byť čímkoľvek si tím želá.
- b. môže nastať kedykoľvek počas predstavenia,
- c. ukáže víťazstvo Detektíva v súboji pomocou *deduktívneho zdôvodnenia*.

11. Tímom vytvorené zvuky budú použité počas predstavenia ako určí tím. Sú určené na zlepšenie celkovej prezentácie.

12. Požadovaná zmena scény:

- a. môže zahŕňať členov tímu,
- b. vyžaduje, aby sa položky zo scény presunuli alebo zmenili, aby došlo k zmene prostredia,
- c. musí byť viditeľná pre rozhodcov a divákov.

13. Skladovanie riešenia:

- a. všetky časti scény, kulisy a kostýmy, ktoré nie sú nosené členmi tímu v momente spustenia času musia byť kompletne uložené v 1, 2 alebo 3 *nádobách*, pričom každá nesmie byť väčšia ako 62 palcov (1,57m), v kombinácii výška, šírka, hĺbka. Napríklad 27" x 6" x 15". Žiadny z týchto rozmerov nesmie prekročiť 27" (0,69m). Rozmerové obmedzenie je pre každú nádobu. Ak má nádoba rúčky alebo kolesá, budú zarátané do rozmerov. Ak budú použité tri nádoby, tím dostane 0 bodov za hodnotenie D10. Ak budú použité dve nádoby, tím dostane 10 bodov a ak jedna, tím získa 20 bodov.
- b. kostýmy oblečené v momente začiatku predstavenia, nemusia byť v nádobách, avšak nemôžu byť použité ako niečo iné (napr. kulisa, scéna...), Všetky ostatné veci, ktoré nebudú v nádobách nemôžu byť použité počas predstavenia.
- c. nádoby môžu byť použité v predstavení. Ak budú použité musia byť zahrnuté v nákladoch (B4). Ak nebudú použité, sú vyradené z nákladov.

14. 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. tímom zvolenú záhadu,
- c. stručný popis dôkazov nájdených Detektívom a poradie, v ktorom sa v predstavení objavia,
- d. falošnú stopu a to kedy sa objaví v predstavení,
- e. kedy nastane v predstavení intelektuálny súboj,
- f. stručný popis tímom vytvorených zvukov
- g. kedy nastane zmena scény,
- h. počet nádob, ktoré si tím vybral pre skladovanie riešenia,
- i. signál, ktorý tím použije pre ukončenie predstavenia.

C. Organizácia a súťaž

1. K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 2,1m × 3m. Plocha môže byť väčšia, ale nebude to oznámené vopred. Tímy musia byť pripravené vystupovať na ploche s rozmermi 2,1m × 3m. Ak to súťažná plocha dovolí, tímy môžu vystupovať alebo uložiť kulisy, rekvizity, atď. mimo 2,1m × 3m zónu. Ak je pódium vyvýšené, musí byť 76,2 cm od výškového rozhrania nalepená páska slúžiaca len ako upozornenie, nie hranica.
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. Postava Detektíva.....6 až 30 bodov
 - a. vplýva na predstavenie.....2 až 10 bodov
 - b. odhaľuje tri požadované dôkazy v predstavení.....0 alebo 5 bodov
 - c. ako kreatívne rieši záhadu.....4 až 15 bodov
4. Zvolená záhada.....3 až 20 bodov
 - a. je v predstavení vyriešená Detektívom.....0 alebo 5 bodov
 - b. vizuálny vplyv fyzického znázornenia.....3 až 15 bodov

5. Požadované tímom vytvorené dôkazy.....2 až 25 bodov
 - a. kreativita ako dôkazy súvisia so záhadou.....1 až 10 bodov
 - b. umelecká kvalita umeleckého diel, ktoré skrýva dôkaz.....1 až 10 bodov
 - c. pochádzajú z troch rôznych zdrojov.....0 alebo 5 bodov
6. Falošná stopa.....1 až 15 bodov
 - a. je objavená ako rozptýlenie Detektíva.....0 alebo 5 bodov
 - b. kreativita toho aké to bolo rozptýlenie.....1 až 10 bodov
7. Intelektuálny súboj.....4 až 20 bodov
 - a. nastane medzi Detektívom a Super-zločincem.....0 alebo 5 bodov
 - b. kreatívne použitie deduktívneho zdôvodnenia v súboji.....4 až 15 bodov
8. Tímom vytvorené zvuky.....2 až 15 bodov
 - a. sú vytvorené a prezentované naživo počas predstavenia.....0 alebo 5 bodov
 - b. ako moc zlepšujú predstavenie.....2 až 10 bodov
9. Zmena scény.....2 až 15 bodov
 - a. koná sa počas predstavenia.....0 alebo 5 bodov
 - b. kreativita toho ako scéna zmení svoj vzhl'ad.....2 až 10 bodov
10. Uskladnenie riešenia (3 nádoby).....0, 10 alebo 20 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. Predmety, ktoré nie sú v nádobách.....nemôžu byť použité v predstavení
5. Vonkajšia pomoc..... -1 až -25 bodov
6. Prekročenie cenového limitu..... -1 až -100 bodov
7. Prekročenie časového limitu.....-5 bodov za každých začatých 10 sekúnd nad 8 minút
max. -30 bodov
8. Nádoby nespĺňajú rozmery.....nie viac ako 2" (5cm) = - 5 bodov
nie viac ako 6" (15cm) = - 10 bodov
nad 6"(15cm) = - 20 bodov

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

F. Štýl

1. Použitie červenej farby v prezentácii.....1 až 10 bodov

2. Kreatívne použitie materiálov na kostýme Super-zločinca.....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

Možné maximum: 50 bodov

G. Riaditeľ súťaže zabezpečí

1. súťažnú plochu s rozmermi 2,1m x 3m (ak je to možné, tak väčšiu),
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 Tímového formuláru slúžiaceho ako pomoc pre rozhodcov. 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.

I. Slovníček

Nádoba – tvrdo stenná ohrada/puzdro, ktoré kompletne obklopuje predmety tímu. Z nádoby/nádob nesmie nič vyčnievať.

Deduktívne zdôvodnenie – logický sled myslenia, ktoré umožňuje Detektívovi urobiť záver len na základe faktov uvedených v predstavení.

Červená farba – musí byť viditeľne červenou farbou. Môže to byť akýkoľvek odtieň červenej, ale musí byť vizuálne rozoznateľná ako červená. Musí sa objaviť na hmatateľných aspektoch prezentácie.