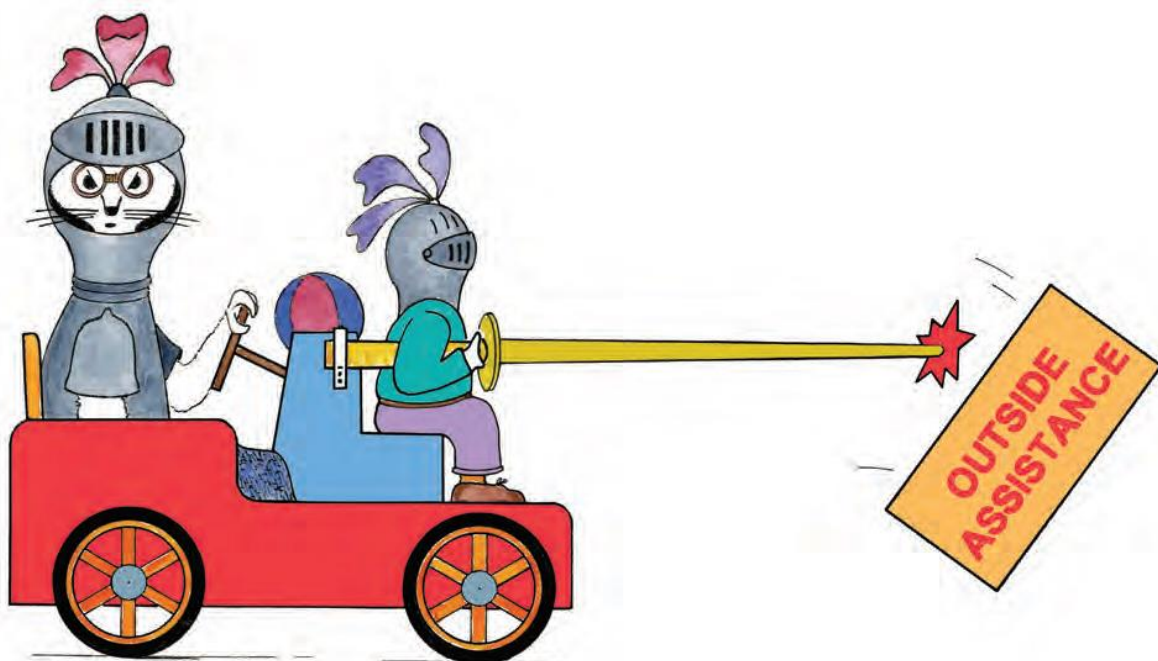


# Triatlon

Problém č.1: Divízie I, II, III a IV

---



**Odysea mysle 2017/2018**

© Copyright 2017 – Creative Competitions, Inc.



## Úvod

Triatlon vyžaduje viacero schopností – odhodlanie, tímovú prácu a kreatívne riešenie problémov. Znie vám to povedome? S pravým odyseáckym nasadením zahrnie tento Triatlon všetko uvedené a ešte omnoho viac!

### A. Problém

Pripraviť sa...pozor...štart! V tomto probléme tím vytvorí a bude súťažiť s originálnym vozidlom v Odyseáckom triatlone. Členovia tímu budú jazdiť na jedinečnom vozidle, pričom budú súťažiť v niekoľkých disciplínach počas zábavného predstavenia. Vozidlo bude použité na skórovanie v „curlingu“, na trafenie správnych terčov počas „rytierskeho súboja na koňoch“ a na „beh po trati“ prejdením dráhy v dvoch smeroch. Vozidlo počas Triatlonu zmení vzhľad. Toto všetko sa udeje v tímom vytvorenom predstavení zahŕňajúcom komentátora a trénera, ktorí budú dotvárať atmosféru pri cestovaní vozidla zabávaním publika.

**Dôraz na kreativitu** v tomto probléme sa kladie na predstavenie, vozidlo a jeho schopnosť zvládnuť Triatlon a zábavnú vložku medzi disciplínami.

**Duchom problému** pre tím je prezentovať originálne riešenie problému obsahujúce tímom vytvorené vozidlo riadené minimálne jedným členom tímu, ktoré cestuje a skúša uspieť v troch rozličných disciplínach – curling, rytiersky súboj a trať. K vykresleniu triatlonu v odyseáckom štýle, tímy vystúpia s predstavením zobrazujúcim cestu vozidla a zmenu jeho vzhľadu. Okrem toho sa musí v predstavení objaviť zábavná vložka medzi súťažnými disciplínami, postava komentátora a postava trénera.

### B. Obmedzenia

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si *2017-2018 Odyssey of the Mind Program Guide* (programový sprievodca dostupný v angličtine). Táto príručka obsahuje základné obmedzenia pre tento problém a formuláre požadované na súťaži. Problém sa nedá vyriešiť bez dodržania pravidiel uvedených v tejto publikácii.
2. **Objasnenie problému:** Programový sprievodca 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 prístupné i zodpovedané otázky. Otázky, ktoré budú adresované neskôr ako 15.2.2018, nebudú zodpovedané. CCI však môže považovať za nevyhnutné objasniť určité záležitosti, tak neprestávajú sledovať web po tomto dátume a pred súťažami.
3. Časový limit pre tento problém je 8 minút. Čas sa začne merať, keď časomerač odštartuje tím. Do limitu sa započíta príprava scény 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 nemôže presiahnuť tento limit. Programový sprievodca podrobnejšie objasňuje cenový limit a zahŕňa položky, ktoré sa nezapočítavajú do zoznamu.
5. Tím vytvorí originálne a vtipné predstavenie, ktoré zahŕňa:
  - a. riadené vozidlo zúčastňujúce sa v Triatlone,
  - b. cestu vozidla a jeho pokusy o zvládnutie disciplín – curlingu, rytierskeho súboja a trate,
  - c. vozidlo meniace vzhľad,

- d. zábavnú vložku medzi dvomi disciplínami,
  - e. postavu trénera a postavu komentátora.
6. Vozidlo:
- a. musí byť originálnym výtvorom tímu. Kombinácia skonštruovania, pohonu, riadenia a formy musí byť jedinečná,
  - b. môže obsahovať súčiastky vyrábané komerčne,
  - c. musí byť výhradne len jedno pri všetkých disciplínach. V čase, keď sa práve nebude pokúšať uspieť v súťažiach môže byť ľubovoľne modifikované,
  - d. nemôže počas jazdy využívať striedavý prúd žiadnym spôsobom,
  - e. musí byť ovládané jedným alebo viacerými členmi tímu tak, že na ňom jazdia,
  - f. musí byť pri cestovaní a plnení úloh v Triatlone sebestačné, aby mohlo získať body za úspešný pokus. Zdroj energie a pohonný systém sú zabezpečované zostrojením vozidla a členmi tímu, ktorí na ňom jazdia,
  - g. musí byť bezpečné, nesmie spôsobovať poškodenia súťažnej plochy alebo ujmy na zdraví a iné škody rozhodcom, tímu alebo komukoľvek v hľadisku. Tento bod sa vzťahuje i na všetky prídavné komponenty vozidla.
7. Riadenie vozidla:
- a. vozidlo sa musí celé zmestiť do Štartovacej zóny (*Measuring Area*) s rozmermi 152,4 × 91,44 cm. Keď tím odštartuje, vozidlo musí byť nasmerované k začiatku svojej cesty, tzn. nemôže byť umiestnené na konci cesty alebo po jej stranách,
  - b. vozidlo musí kompletne vyjsť zo Štartovacej zóny predtým, ako naň tím niečo pridá alebo ho istým spôsobom alternuje,
  - c. vozidlo môže byť posúvané bez člena tímu len v prípade, ak ho tím opravuje. Inak nie je dovolené, aby vozidlo cestovalo bez člena tímu jazdiaceho na ňom,
  - d. jazdenie člena tímu na vozidle znamená, že člen (členovia) tímu musí byť plne podopieraný vozidlom a musí s ním cestovať. V čase, keď vozidlo necestuje, môžu členovia tímu ľubovoľne nasadať a zosadať z vozidla,
  - e. tím môže vozidlu pridávať súčiastky s cieľom pomôcť mu uspieť v jednotlivých disciplínach. Avšak, tieto súčiastky musia byť k vozidlu pripojené počas toho, ako sú používané v jednotlivých pokusoch,
  - f. členom tímu jazdiacim na vozidle je dovolené pomôcť vozidlu zvládnuť úlohy operovaním a manipulovaním jeho komponentmi,
  - g. pokusy o zvládnutie troch disciplín môžu byť vykonávané v akomkoľvek poradí. Prídavné pokusy môžu byť predvedené hocikedy v predstavení, ale každý nový pokus nuluje dovtedajšie skóre z danej disciplíny. Tím sa môže opýtať rozhodcov počas predstavenia, či je ich pokus považovaný za úspešný,
  - h. nie je dovolené pokladať vozidlu do cesty predmety s cieľom korigovať smer jeho jazdy,
8. Vozidlo bude jazdiť po ihrisku (*vid' Obrázok A*) a bude sa pokúšať zvládnuť tri disciplíny. Je dovolené vykonať viacero pokusov, ale len jeden pokus môže byť ohodnotený. Disciplíny sú nasledovné:
- a. curling – vyžaduje aspoň dvoch členov tímu jazdiacich na vozidle a operujúcich s komponentom na to, aby zamietli (posunuli zametaním) loptu po dráhe (*Curling Lane*) a ona sa zastavila v bodovanej zóne.
- Pravidlá curlingu sú:

- (1) loptu si zaobstaráva tím. Nemusí byť guľatá. Po tom, čo lopta prekročí červenú líniu, nie je možné jej cestu ďalej kontrolovať na diaľku,
  - (2) vozidlo musí cestovať mimo curlingovej dráhy označenej páskami. Do dráhy môžu zasahovať jedine jeho časti,
  - (3) zametanie lopty vyžaduje komponenty vozidla schopné popohnať a viesť loptu po dráhe. Iba tieto komponenty sa môžu lopty dotýkať. Týmito komponentami sa nutne nemyslia metly ani iné náradie asociované so zametaním,
  - (4) zametanie musí začať v čase, keď sa lopta nachádza za Štartovacou líniou označenou žltou páskou. Zametanie musí pokračovať, kým lopta neprekročí červenú líniu. Po tom, čo lopta prejde červenou líniou, musí v ceste pokračovať bez pomoci a skórovať. Nič nemôže loptu popohnať, viesť ani zastaviť po tom, čo túto líniu prekročí,
  - (5) pokus končí vo chvíli, keď lopta zastaví alebo vo chvíli, keď ho tím prehlási za ukončený. Skóre bude udelené na základe najvzdialenejšieho miesta zastavenia lopty,
  - (6) lopta a komponenty slúžiace na jej pohon nesmú spôsobiť poškodenia podlahy alebo niekomu ublížiť,
- b. rytiersky súboj na koni (*jousting*) – počas jazdy po curlingovej dráhe vozidlo použije kopiju na to, aby zhodilo zelené terče a zároveň nezhodilo biele prekážky.

Pravidlá rytierskeho súboja sú:

- (1) vozidlo bude mať stacionárny komponent slúžiaci ako kopija, ktorý zhodí čo najviac z piatich zelených terčov bez toho, aby zhodilo niektorú zo štyroch bielych prekážok. Kopija nesmie poškodiť podlahu,
- (2) predmety slúžiace ako prekážky a terče zaobstaráva tím. Všetky sa však musia zmestiť do štvorca s rozmermi 15,24 cm × 15,24 cm a musia mať minimálnu výšku 30,48 cm,
- (3) vozidlo začne cestovať za Štartovacou líniou a musí sa nachádzať vo vnútri curlingovej dráhy počas celého pokusu. Pokiaľ túto dráhu opustí, pokus bude ukončený. Prídavné komponenty vozidla sa môžu počas pokusu nachádzať za hranicami dráhy,
- (4) počas pokusu musí vozidlo cestovať kontinuálne. Pokiaľ vozidlo zastaví, pokus bude ukončený,
- (5) viesť kopiju počas pokusu môže jedine pohyb vozidla. Je dovolené, aby člen tímu jazdiaci na vozidle držal kopiju na mieste. Avšak, ak člen tímu posunie alebo upraví pozíciu kopije po tom, čo vozidlo prekročí Štartovaciu líniu, pokus bude ukončený. Úpravy sú povolené medzi jednotlivými pokusmi,
- (6) keď bude pokus ukončený, udeje sa toto:
  - (a) ak nie je zhodený žiaden zelený terč, tým by mal opakovať pokus,
  - (b) ak je zhodená aspoň jedna biela prekážka, nebude tímu za pokus pridelené skóre. Tím by mal predmety znovu poukladať a zahájiť ďalší pokus,
  - (c) ak sú zhodené niektoré zelené terče a zároveň všetky biele prekážky zostali na mieste, tím môže vyskúšať vylepšiť svoje skóre v ďalších pokusoch. Avšak ak budú v nadchádzajúcich pokusoch biele prekážky zhodené, tím stratí všetky body za túto disciplínu. Je povolené predmety opäť rozmiestniť a pokusy opakovať ďalej,

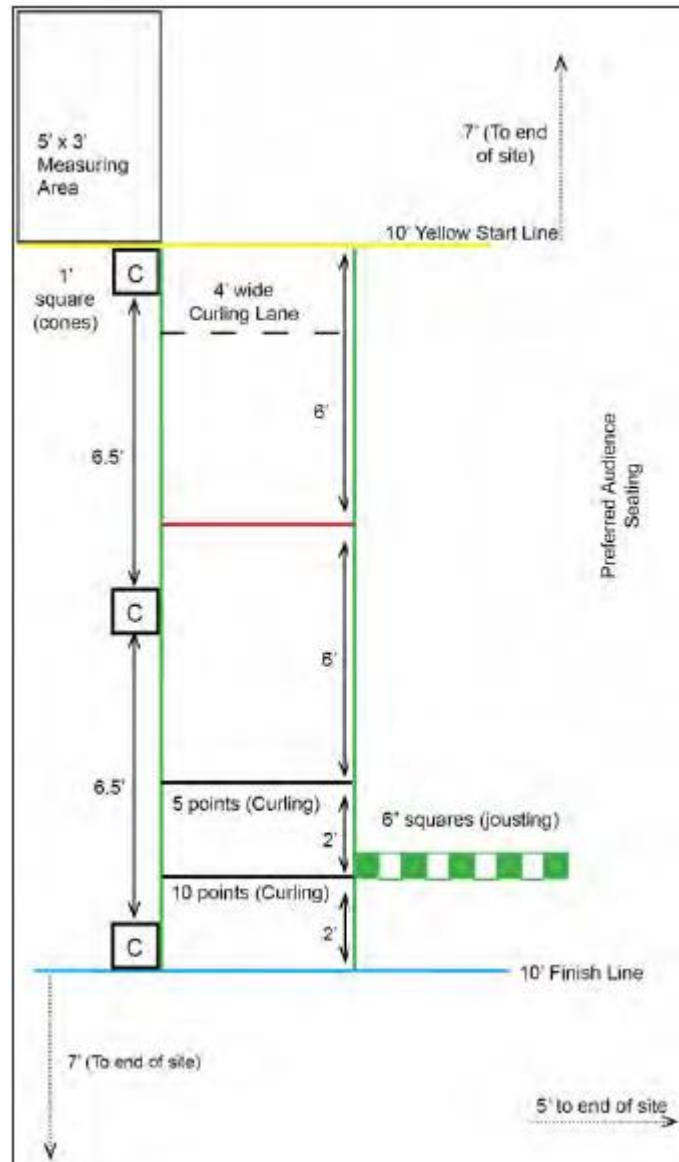
- (d) tím nemá dovolené manipulovať so zelenými terčmi a bielymi prekážkami s výnimkou ich opakovaného umiestňovania kvôli ďalším pokusom,
- c. trať – vozidlo bude jazdiť spoza Štartovacej línie, prekročí Cieľovú líniu (*Finish Line*), a potom prejde tú istú trasu cúvaním až nakoniec prekročí Štartovaciu líniu.

Pravidlá trate sú:

- (1) kužele budú rozmiestnené vo vzdialenosti 198,12 cm od seba. Nie je dovolené meniť rozloženie ihriska. Musia sa zmestiť do štvorca s rozmermi 30,48 cm × 30,48 cm a musia mať minimálnu výšku 45,72 cm. Je povinnosťou tímu uistiť sa, že kužele sú na správnom mieste predtým, ako vozidlo začne cestovať v hocijakom smere,
  - (2) vozidlo musí kľučkovať medzi kuželmi počas toho ako cestuje. Môže odštartovať obchádzajúc prvý kužeľ zľava alebo sprava. Každý nasledujúci kužeľ musí byť obchádzaný z opačnej strany ako ten, ktorý bol obchádzaný naposledy,
  - (3) miesta, kde sa musia kužele nachádzať, keď k nim bude prichádzať vozidlo, sú stanovené značkami na podlahe. Pokiaľ bude kužeľ posunutý preč z tohto miesta, ale nebude zhodený, môže byť vrátený na pôvodne miesto a pokus môže pokračovať. Ak bude kužeľ zhodený, musí byť vrátený na pôvodné miesto a pokus bude ukončený,
  - (4) nie je dovolené pokladať vozidlu do cesty predmety s cieľom korigovať smer jeho jazdy,
  - (5) keď vozidlo kompletne prekročí Cieľovú líniu, musí byť pri zastavení stále otočené vpred. Potom musí prejsť trať cúvaním a nesmie zmeniť smer jazdy, kým sa opäť nedostane k Štartovacej línii,
  - (6) spätná cesta sa bude hodnotiť len v prípade, ak je súčasťou pokusu zahrňajúceho úspešnú cestu vpred.
9. Zmena vzhľadu vozidla:
- a. môže byť uskutočnené ľubovoľným spôsobom. Zmena vzhľadu by však mala urobiť v predstavení väčší dojem než len byť modifikáciou vozidla pred nasledujúcou disciplínou,
  - b. sa musí uskutočniť až po tom, čo sa ukončí súťažný pokus,
  - c. sa musí uskutočniť počas toho ako vozidlo cestuje, ale nie počas konania jednotlivých pokusov v Triatlonových disciplínach. Každá zmena vzhľadu, čo sa objaví v čase pokusov alebo počas toho, keď vozidlo necestuje, sa nebude hodnotiť,
  - d. musí byť pozorovateľná rozhodcami i divákmi.
10. Zábavná (zaujímavá) vložka medzi jednotlivými disciplínami:
- a. sa musí objaviť raz medzi pokusmi ľubovoľných dvoch disciplín,
  - b. môže byť hocičo, čo si tím želá a zahrňa to prezentáciu funkcií, výkonu vozidla,
  - c. musí byť pozorovateľná rozhodcami i divákmi.
11. Postava trénera a komentátora:
- a. musia byť zobrazené jedným alebo viacerými členmi tímu, ale musia to byť dve separátne postavy,
  - b. pomôže ujasniť, čo sa deje s vozidlom počas predstavenia:
    - (1) tréner vysvetlí, čo sa deje s vozidlom,
    - (2) komentátor vysvetlí aktivity uskutočňujúce sa v Triatlone.
12. Tím by mal na súťaži odovzdať predjaviskovému rozhodcovi štyri exempláre formulára (*Required Team List Form*), ktorý je dostupný na stránke

[www.odysseyofthemind.com/members](http://www.odysseyofthemind.com/members) alebo štyri kópie jednostranne napísané (rukou alebo vytlačené) na hárkoch papiera formátu A4. Tento formulár je informačný a musí obsahovať tieto údaje:

- názov a členské číslo tímu, problém a divíziu,
- poradie v akom sa uskutočnia jednotlivé disciplíny,
- krátky popis pohonného systému,
- stručný popis zábavnej vložky medzi disciplínami,
- stručný popis postáv trénera a komentátora,
- signál, ktorý tím použije ako oznámenie konca predstavenia.



Obrázok A

### C. Organizácia a súťaž

- K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 9,1 m × 6,1 m s páskami označenou Štartovacou zónou. Rozhodcovia vyzývú tím, aby umiestnil vozidlo do Štartovacej zóny, do ktorej sa musí celé vmestiť.

2. Na zemi bude páskou označená Štartovacia línia platná pre všetky tri disciplíny. Taktiež bude páskou označená dráha pre tieto disciplíny (*viď Obrázok A*).
3. Po prvom pokuse v danej disciplíne môže vozidlo spraviť ďalší pokus alebo môže začať pokusy iných disciplín. V priebehu predstavenia sa tím môže ľubovoľne vracat' k predchádzajúcim disciplínam a pridávať ďalšie pokusy. Tím môže spraviť toľko pokusov, koľko si želá, ale bodovaný bude len jeden pokus a to ten, ktorý bol vykonaný naposledy. Zmena vzhľadu vozidla a zábavná vložka môžu byť prezentované v hocijakom poradí, medzi hociktorými disciplínami a nezáleží na tom, či budú prezentované v rovnaký čas alebo samostatne.
4. Bude možné využiť klasickú zásuvku. Tímy si však musia doniesť vlastné predlžovacie káble a adaptéry, ak sú potrebné.
5. Tímy by sa mali dostaviť k miestu konania súťaže so všetkými rekvizitami, kulisami a pomôckami potrebnými pre prezentáciu ich riešenia problému 15 minút pred plánovaným začiatkom ich predstavenia.
6. 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.
7. 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 penále 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 15 bodov
2. Kvalita predstavenia	1 až 10 bodov
3. Vozidlo	6 až 30 bodov
a. originalita vozidla ( <i>vzhľad a konštrukcia</i> )	2 až 10 bodov
b. zostrojenie pohonu a riadenia	4 až 15 bodov
c. pri cestovaní kompletne opustí Štartovaciu zónu	0 alebo 5 bodov
4. Curling	2 až 25 bodov
a. kreativita zostrojenia komponentov slúžiacich na vykonanie pokusu	2 až 10 bodov
b. lopta je zametená v rámci pravidiel	0 alebo 5 bodov
c. lopta zastaví v bodovanej zóne	0, 5 alebo 10 bodov
5. Rytiersky súboj	2 až 25 bodov
a. kreativita zhodenia terčov	2 až 10 bodov
b. zelené terče sú zhodené (5 terčov, 0 alebo 3 body)	0, 3, 6, 9, 12 alebo 15 bodov
6. Trať	2 až 25 bodov
a. kreativita	2 až 10 bodov
b. vozidlo prejde trať smerom dopredu	0 alebo 5 bodov
c. vozidlo prejde trať cúvaním	0 alebo 10 bodov
7. Zmena vzhľadu vozidla počas cestovania	4 až 20 bodov
a. miera zmeny oproti predchádzajúcemu vzhľadu	2 až 10 bodov
b. efektivita v predstavení	2 až 10 bodov
8. Zábavná vložka medzi disciplínami	4 až 20 bodov
a. ako dobre zahŕňa vozidlo alebo jeho aktivitu	1 až 5 bodov

b. originalita	1 až 5 bodov	
c. efektivita v predstavení	2 až 10 bodov	
9. Postava komentátora		3 až 15 bodov
a. ako dobre opisuje Triatlon	1 až 5 bodov	
b. efektivita v predstavení	2 až 10 bodov	
10. Postava komentátora		2 až 15 bodov
c. ako dobre vysvetľuje aktivitu vozidla	1 až 5 bodov	
d. efektivita v predstavení	1 až 10 bodov	

---

Maximum: 200 bodov

## E. Penále

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 -100 bodov
5. Prekročenie cenového limitu	-1 až -100 bodov
6. Vozidlo sa celé nezmesť do Štartovacej zóny	-1 až -50 bodov

*Vynechanie požadovaných častí nie je ohodnotené zápornými bodmi, len nezískaním bodov v hodnotení.*

## F. Štýl (upresnenie riešenia problému, sú potrebné štyri kópie Formuláru štýlu)

1. Umelecká kvalita výzdoby vozidla	1 až 10 bodov
2. Kreativita použitia pásky v kostýme postavy komentátora	1 až 10 bodov
3. (Voľný výber tímu)	1 až 10 bodov
4. (Voľný výber tímu)	1 až 10 bodov
5. Celkový dojem z týchto zložiek v predstavení	1 až 10 bodov

---

Maximum: 50 bodov

## G. Riaditeľ súťaže zabezpečí

- súťažnú plochu s minimálnymi rozmermi 9,1 m × 6,1 m (ak je to možné, tak väčšiu) a páskou označenými hranicami Štartovacej zóny a líniami ihriska,
- klasickú elektrickú zásuvku,
- rozhodcovský tím a materiály potrebné pre hodnotenie problému.

**POZNÁMKA:** Kontaktujte riaditeľa súťaže kvôli potrebným informáciám ohľadom procesu registrácie, povrchu podlahy, atď. Neposielajte žiadosti o objasnenie problému týkajúce sa týchto údajov.

## H. Tím musí poskytnúť

- loptu požívanú pri curlingu; terče a prekážky pre rytiersky súboj a kužele na trať,



2. štyri kópie Formuláru štýlu, jeden Formulár cenového limitu, jeden Formulár vonkajšej pomoci a všetky špecifické objasnenia,
3. štyri kópie formuláru opísaného v B12, ktorý slúži ako pomoc pre rozhodcov. Ak ho však tím nepredloží, nebude penalizovaný,
4. potrebné predlžovacie káble a adaptéry,
5. prostriedky na upratanie.

Problém je preložený z angličtiny. Autormi sú Dr. C. Samuel Micklus a Samuel W. Micklus.

© 2017 – *Creative Competitions, Inc.*

**Creative Competitions, Inc., licencie a autori problému nenesú zodpovednosť za škody a zranenia spôsobené pri pokusoch o riešenie tohto problému.**

® *Odyssey of the Mind, OotM*, logo Odyssey mysle a OMER sú registrovanými značkami Creative Competitions, Inc.