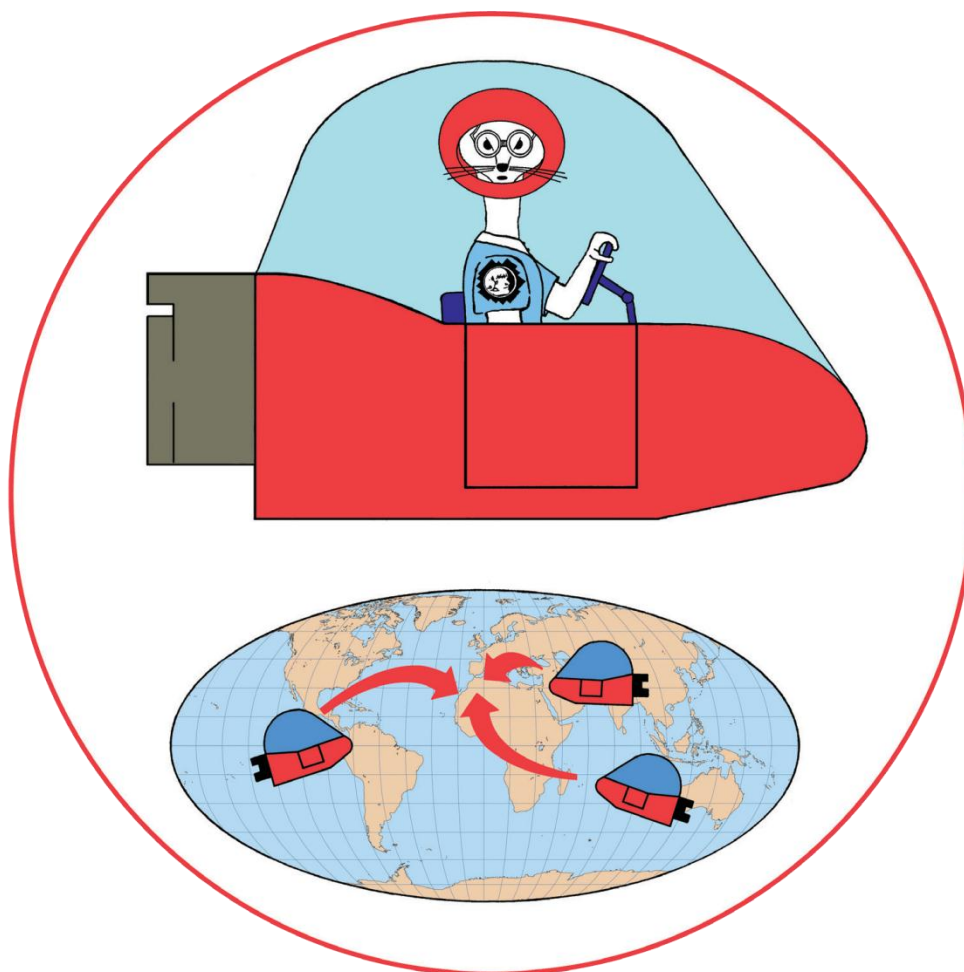




Odisea de la Mente

Problema No. 1:

LONGSHOT SOLUTION



Patrocinador orgulloso de Odyssey of the Mind

Solución Arriesgada(Longshot)

Problema nº 1: Divisiones I, II y III

Introducción

Al dar la bienvenida a ARM & HAMMER™, como patrocinador oficial de Odyssey of the Mind, es importante conocer algunas de las razones de su apoyo. Al igual que OotM™, ARM & HAMMER™ cree que las personas, especialmente los jóvenes, tienen gran potencial para hacer cosas. Ellos patrocinan con orgullo este problema sobre un grupo que es dudoso y sus advertencias sobre un evento desastroso son ignoradas. El mundo ha mejorado y será mejorado e incluso "salvado" por acciones inesperadas de individuos comunes y este problema permite a los equipos de Odyssey of the Mind crear y presentar su propia historia para inspirar a otros a creer en las "oportunidades largas".

A. El problema

Un grupo de "Longshots" cree que un evento desastroso que amenaza al mundo está a punto de ocurrir y debe ser detenido. Debido a que nadie los toma en serio, corresponde a los Longshots resolver el problema. Para tener éxito, deben enviar materiales desde todos los rincones del mundo utilizando vehículos que superen obstáculos y viajen simultáneamente a un Área de Reacción. Mientras tanto, los Longshots utilizarán los componentes, incluyendo el bicarbonato de sodio ARM & HAMMER™, creando una reacción con un efecto muy especial que salva el día.

Los **énfasis creativos** del problema están en el funcionamiento de los vehículos, los personajes Longshot, el temporizador de Hora Zero y el efecto especial.

El **espíritu del problema** para el equipo es presentar una actuación sobre personajes Longshot que salvan a la Tierra de un evento desastroso. Tres vehículos creados por el equipo viajarán y entregarán materiales, incluyendo el bicarbonato de sodio ARM & HAMMER™, a un Área de Reacción. Los materiales se combinan para crear una reacción que se representa como los Longshots salvando al mundo. Los vehículos viajarán simultáneamente desde diferentes Áreas de Salida y superarán los obstáculos creados por el equipo en su camino hacia el Área de Reacción. Dos o más personajes no crearán en los Longshots, pero se darán cuenta de que estaban equivocados y les lanzarán una celebración después de que ocurra el efecto especial. También habrá una cuenta atrás de "hora cero".

B. Limitaciones *(Palabras o términos en cursiva se definen en la Guía del Programa Odisea de la Mente 2019- 20 o en el Glosario de Problemas).*

1. **Reglas Generales:** Lea la *Guía del Programa Odisea de la Mente 2019-20*. Este manual se actualiza cada año e incluye reglas importantes para resolver los problemas de la Odisea de la Mente y las formas requeridas para la competición. Este problema no puede resolverse sin consultar la sección Reglas del programa de la guía.
2. **Aclaraciones del Problema:** La *Guía del Programa de Odisea de la Mente* explica los tipos de preguntas sobre las reglas que se aclararán y las formas de enviarlas a: www.odysseyofthemind.com/clarifications. Hasta el 15 de febrero de 2018. CCI puede ver la necesidad de hacer aclaraciones después de esta fecha, por lo que, continúen monitoreando después de 15 de febrero y antes de cada competencia.
3. El **tiempo límite** para este problema es de 8 minutos. Comienza cuando el cronometrador dice "Team Begin", e incluye la configuración, el estilo y la presentación de la solución. El tiempo termina cuando el equipo termina o cuando el cronometrador dice: "Tiempo", lo que ocurra primero.
4. El **límite de costo** para este problema es de \$145 (EE.UU.). El valor combinado de todos los materiales utilizados durante la presentación de la solución, incluido el Estilo, no puede exceder esta cantidad. La Guía del Programa Odisea de la Mente explica el límite de costo y enumera los artículos que están exentos de costo.
5. El equipo creará una actuación original que incluye:
 - a. Tres vehículos hechos por un equipo que viajan en un recorrido para obtener puntos.
 - b. Obstáculos creados por el equipo.
 - c. Personajes de largo alcance que salvan el mundo.
 - d. Dos o más personajes que no creen a los Longshots.
 - e. Una reacción que produce un efecto especial.
 - f. Un indicador de "hora cero".
 - g. Una celebración para los Longshots.

material que el equipo desee.

9. Los obstáculos:
 - a. deben ser superados por diferentes vehículos. Sólo necesitan superar en una carrera exitosa y después pueden ser eliminados por el equipo.
 - b. serán creados por el equipo. Habrá dos obstáculos diferentes. Pueden ser cualquier cosa que el equipo desee, pero los vehículos deben:
 - (1) Romper con algo tangible colocado en el camino.
 - (2) Viajarán sobre algo de un mínimo de ½" por encima del suelo cuando estén en la ruta.
10. Los personajes de Longshot:
 - a. deben ser retratados como personajes originales y humanos. No deben retratar o representar imitaciones reconocibles de un personaje o persona conocida.
 - b. tratarán de convencer a otros de una amenaza al mundo. Esto puede ser cualquier cosa que el equipo desee.
 - c. actuarán para salvar a la Tierra del desastroso suceso. Estas acciones deben ser mostradas como que tienen lugar en la Tierra, sin embargo, los lugares representados en el acto pueden ser reales o ficticios.
11. Dos o más personajes que no se toman en serio a los Longshots:
 - a. puede ser cualquier cosa que el equipo desee.
 - b. no estarán de acuerdo en que el mundo está amenazado y no creerán a los Longshots.
 - c. reconocerá que los Longshots tenían razón y lanzará una celebración después de que los Longshots salven al mundo del desastroso evento.
12. El indicador de "hora cero" puede ser cualquier cosa que el equipo desee, pero debe estar en pantalla en algún momento de la actuación. Debe representar visualmente la cuenta atrás del tiempo. La reacción del efecto especial debe tener lugar antes de que el reloj cuente hasta cero para salvar el mundo.
13. El efecto especial:
 - a. será vista en la actuación como la salvación del mundo.
 - b. debe ser notorio para los jueces y la audiencia.
 - c. será producido por uno o más Personajes Longshot que utilizan los materiales del Área de Reacción para crear una reacción visible y/o audible desde el Área de Reacción. Esto puede incluir materiales adicionales a los entregados por los vehículos en recorridos exitosos.
 - d. debe incluir bicarbonato de sodio ARM & HAMMER™.
 - e. no puede causar daños al suelo, al área de actuación, a los jueces o al público, etc., como se describe en la Guía del Programa, y debe ser *autónoma* o poder limpiarse sin interferir con la agenda de la competición.
14. La celebración de los Longshots puede ser cualquier cosa que el equipo desee. Debe ser dada por los personajes que no les creyeron.
15. El equipo se debe presentar al Juez de Área, con cuatro copias del formulario de la Lista de Equipo que se encuentra en: www.odysseyofthemind.com/members/, o cuatro copias de la lista en un lado de una o dos hojas de 8 ½ "x 11" o A4. Puede ser escrita a mano o impresa. Es para referencia solamente. La lista debe incluir:
 - a. el nombre y número de membresía del equipo, el problema y la división.
 - b. una breve descripción de los vehículos requeridos, su construcción y cómo son propulsados.
 - c. una breve descripción del aspecto de los vehículos.
 - d. el orden de los recorridos de cada vehículo - qué vehículos circularán al mismo tiempo para cada intento.
 - e. Los materiales que son llevados al área de Reacción y la reacción que crea un efecto especial.
 - f. una breve descripción de los dos obstáculos y cuándo los vehículos los superarán para tener puntaje.
 - g. una breve descripción de los personajes que no se toman en serio a los Longshots.
 - h. la señal que el equipo utilizará para indicar que ha terminado de presentar su solución.

C. Sitio, configuración y competencia

1. El área de competición será un mínimo de 24' x 20' (7.3m x 6.1m) con tres Áreas de Inicio y un Área de Reacción grabadas. Durante el check-in, un juez ordenará al equipo que coloque los vehículos en un área de medición. Ellos debe encajar completamente dentro de un área de 1' x 2' x 2'. Si no lo hacen, el juez le dará al equipo la oportunidad de corregirlo si el tiempo lo permite. Los vehículos deben estar en el Área de Reagrupamiento antes de que comience el tiempo. El equipo también presentará sus dos obstáculos para su inspección a los Jueces.
2. Una conexión eléctrica habrá disponible. De necesitar, los equipos traerán sus: cables, alargues y adaptadores.
3. Los miembros del equipo deben reportarse al lugar de la competencia con todos sus accesorios y papeleo por lo menos 15 minutos antes de la hora programada para competir.
4. Al final del período de competición de 8 minutos, el cronometrador llamará al tiempo y toda actividad deberá detenerse. El equipo puede terminar antes de los 8 minutos, pero debe avisar a los jueces cuando termine.
5. Los equipos deben traer artículos de limpieza para limpiar cualquier desastre. Si un equipo se toma una cantidad de tiempo irrazonable para limpiar el sitio, o deja un desorden, los jueces impondrán una multa por Conducta antideportiva. Otros que no están en la lista del equipo pueden ayudar al equipo a despejar el sitio y quitar los accesorios del equipo. El área de competición debe dejarse intacta, limpia y seca para el siguiente equipo.

D. Puntaje

1. Creatividad general de la presentación 1 a 15 puntos
2. Calidad general de la presentación..... 1 a 15 puntos
3. Los vehículos 4 a 30 puntos
 - a. Creatividad de la forma en que funcionan (1 a 6@3)3 a 18 puntos
 - b. Diferencia general en diseño, recorrido y propulsión.....1 a 12 puntos
4. Vehículos en carrera 0 a 55 puntos
 - a. Cada área de inicio se utiliza para al menos un recorrido0 o 5 puntos
 - b. Cada vehículo completa una carrera exitosa 0 o 10 puntos
 - c. Cada carrera exitosa (5 puntos @ hasta 6runs) 0, 5, 10... a 30 puntos
 - d. Los dos obstáculos se superan una vez utilizando diferentes vehículos en una carrera exitosa. 0, 5, o 10 puntos
5. los personajes Longshots 3 a 30 puntos
 - a. Creatividad de su representación.....1 a 15 puntos
 - b. Originalidad del evento desastroso que están tratando de parar1 a 5 puntos
 - c. Creatividad de cómo resolver el problema en la presentación.....1 a 10 puntos
6. Los personajes que no creen en los Longshots..... 1 a 15 puntos
 - a. Indican que no creen en los Longshots0 o 5 puntos
 - b. Eficacia en la presentación1 a 10 puntos
7. El timer de "hora cero" 1 a 10 puntos
 - a. Indica cuándo ocurrirá el evento desastroso0 o 5 puntos
 - b. Originalidad del diseño.....1 a 5 puntos
8. El efecto especial 1 a 20 puntos
 - a. Tiene lugar y es perceptible para los jueces y la audiencia 0 o 5 puntos
 - b. Es causada por una reacción entre el bicarbonato de sodio ARM & HAMMERTM y otros productos. en el Área de Reacción0 o 10 puntos
 - c. Creatividad e imprevisibilidad (factor sorpresa)1 a 5 puntos
9. La celebración 1 a 10 puntos
 - a. Es dado por caracteres que no creyeron en los Longshots0 o 5 puntos
 - b. Originalidad..... 1 a 5 puntos

Máximo posible: 200 puntos

E. Penalidades (*Deducidas de las puntuaciones porcentuales*)

1. Violación del "Espíritu del problema" (cada ofensa).....-1 a -100 puntos
2. Conducta antideportiva (cada ofensa).....-1 a -100 puntos
3. Letrero de membresía incorrecto o faltante.... -1 a -15puntos
4. Asistencia externa (cada ofensa)..... -1 a -25 puntos
5. Límite de sobrecosto.....-1 a -100 puntos
6. Intento abortado puntaje..... – 5 puntos

Los equipos que no presenten un elemento con puntaje del problema no recibirán una penalización; solo tendrán puntaje cero para esa categoría.

F. Estilo (*Elaborar la solución del problema; cuatro copias del formulario de: Odyssey of the Mind Program Guide.*)

1. Creatividad de los trajes de un personaje Longshot..... 1 a 10 puntos
2. Impacto visual del vehículo 1 a 10 puntos
3. (Libre elección del team) 1 a 10 puntos
4. (Libre elección del team) 1 a 10 puntos
5. Efecto global de los cuatro elementos Style en el rendimiento..... 1 a 10 puntos

Máximo posible: 50 puntos

G. El Director del Torneo proveerá

1. Un área de 24' x 20' (7.3m x 6.1m) (más grande si es posible) con tres Áreas de Inicio grabadas, 3' x 3' cada una, un Área de Reacción de 3' x 3', y un área de medición de 1' x 2' x 2' x 2'.
2. Una toma de corriente de 3 puntas.
3. Un equipo de jueces y los materiales necesarios para juzgar este problema.

NOTA: Contacte a su Director de Torneo local para las especificaciones del sitio, tales como dimensiones reales, superficie del piso, etc. No presente una solicitud de aclaración para esta información.

H. El equipo debe proporcionar

1. Cuatro copias de su Formulario de Estilo, un Formulario de Costo, un Formulario de Asistencia Externa y todas las aclaraciones específicas del equipo.
2. Cuatro copias de la lista descrita en B15 Esta lista es para ayudar a los jueces. Si el equipo no proporciona la lista, no habrá penalización; sin embargo, al tenerlas los jueces podrían anotar aspectos de la actuación.
3. Cualquier cable de extensión o adaptador de enchufe que sea necesario.
4. Materiales de limpieza según sea necesario.

Problema por el Dr. C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus.

© Copyright 2019- Creative Competitions, Inc.

Traducción al Español: Arístides Alberto Acevedo.

e-mail: aacevedo@educ.ar

Corrección: Crystal Murlless.

e-mail: crystalmurlless@gmail.com

Creative Competitions, Inc., sus licenciarios, patrocinadores y los autores del problema no asumen ninguna responsabilidad por los daños o lesiones sufridos como resultado de intentar resolver este problema.

Odyssey of the Mind, OotM y el logotipo de Odyssey of the Mind son marcas registradas a nivel federal de Creative Competitions, Inc.