



PROBLEM 1

Treści z „Kompendium Odysei Umystu” chronione są prawem autorskim. Wolno rozsyłać je wyłącznie członkom drużyn(y) oraz trenerom reprezentującym daną Placówkę Członkowską i/lub drukować tylko na potrzeby realizowanych w niej zajęć. Kopiowanie, edytowanie, rozpowszechnianie bądź publikowanie rzeczonych materiałów w celu innym niż wewnętrzny i niekomercyjny użytek jest nielegalne.

© Copyright: Creative Competitions Inc. oraz fundacja Odyssey of the Mind Polska.

© Odyssey of the Mind, OM i OMER to zastrzeżone znaki towarowe należące do Creative Competitions Inc.

© Odyseja Umystu to zastrzeżony znak towarowy należący do fundacji Odyssey of the Mind Polska.

Autorzy Problemu: Dr C. Samuel Micklus i Samuel W. Micklus

Współpraca: Dr James Mourey Jr.

Przekład i adaptacja: Wojciech Radziwiłowicz

Współpraca: Katarzyna Kicińska-Pajchrowska, Aleksandra Najda i Wojciech Podsiadły

Creative Competitions Inc. oraz fundacja Odyssey of the Mind Polska nie ponoszą odpowiedzialności za żadne szkody ani obrażenia powstałe w wyniku prób rozwiązania niniejszego zadania.



WPROWADZENIE

Ucieczka jako wyzwanie dla wyobraźni. Ucieczka jako okazja do współpracy. Ucieczka jako problem do rozwiązania. Wszystko to pod presją czasu. Jakże odysejowa w duchu jest zabawa w escape roomach! Historia tej zaskakującej rozrywki jest stosunkowo młoda. Pierwsze nowoczesne „pokoje zagadek” powstały w Japonii w 2007 roku, inspirowane klasycznymi grami komputerowymi z gatunku „wskaż i kliknij” z lat 80. ubiegłego wieku. Innowacyjna idea błyskawicznie znalazła amatorów, promotorów i naśladowców – i rozprzestrzeniła się po całym świecie. A gdyby tak do łamigłówek i wskazówek dodać trybiki i pojazdziki? Czy wyjdzie z tego totalny odjazd? To dopiero turbozagadka!

Jeśli czujecie, że dla was różne napędy to nie sekret, choć różne sekrety to napęd; jeżeli nie chcecie dać zamknąć się w schematach i lubicie odkrywać tajemnicze miejsca – rozpracujcie niniejsze zadanie i pokażcie, że nie ma sytuacji bez wyjścia, gdy kluczem jest kreatywność...

A. ZADANIE

Zespół powinien przygotować i pokazać spektakl o perypetiach grupy postaci, które pragną opuścić pewną tajemniczą przestrzeń – działającą na zasadzie „pokoju zagadek”. Żeby się to udało, jeden lub kilka skonstruowanych przez drużynę pojazdów musi zaliczyć cztery różnorodne wyzwania – i w ten sposób doprowadzić do ujawnienia po kolei czterech wskazówek. Rozpracowując je jedną po drugiej, bohaterowie ostatecznie zdołają wydostać się z zamknięcia i odkryć, na czym polega tajemnica zagadkowego miejsca.

Nacisk twórczy należy położyć na fabułę i efektywność prezentacji; na jakość występu; na dwa wymagane systemy napędowe; na to, jak zaliczane są wyzwania; na to, jak rozpracowywane są wskazówki i na tajemnicę zagadkowej przestrzeni.

Sedno Zadania polega na stworzeniu przedstawienia, w którym jeden lub więcej oryginalnych wehikułów o zróżnicowanym napędzie pokona cztery wyzwania – w tym trzy pochodzące z podanej listy i jedno wymyślone przez drużynę. Zaliczenie każdego z wyzwań dostarczy po jednej wskazówce – potrzebnej pewnej grupie postaci do tego, by uwolnić się z zagadkowej przestrzeni. Ekipa będzie skutecznie „rozgryzać” kolejne podpowiedzi, aż finalnie opuści tajemnicze miejsce i pozna jego unikalny sekret.

B. OGRANICZENIA

(Słowa i zwroty zapisane KAPITALIKAMI zdefiniowano w „Przewodniku Odysei Umysłu”).

- Reguły ramowe:** Trenerzy i zawodnicy powinni uważnie przeczytać „Przewodnik Odysei Umysłu 2021-2022”. Spisano w nim aktualizowane co roku zasady, które obowiązują we wszystkich Problemach Długoterminowych – a także załączono blankiety formularzy wymaganych na każdym konkursie. Niniejszego zadania nie da się poprawnie rozwiązać bez lektury 5. rozdziału „Przewodnika”!
- Uściślenia Problemu:** W „Przewodniku Odysei Umysłu” objaśniono, w jakich okolicznościach do początkowej treści Problemów Długoterminowych mogą być w trakcie roku szkolnego wydawane dodatkowe uściślenia. Uczestnicy mogą do 15 lutego przez elektroniczny formularz dostępny na stronie www.odyseja.org zgłaszać zapytania o poufne uściślenia drużynowe. Organizatorzy mogą na bieżąco, zależnie od potrzeb, zamieszczać na stronie www.odyseja.org publiczne uściślenia powszechne. Ponieważ te ostatnie są wiążące dla wszystkich, we własnym interesie warto regularnie zaglądać na wspomnianą witrynę internetową przed każdym etapem zawodów.
- Limit czasu** na konkursowy występ wynosi 8 minut. Drużyna powinna w nich zmieścić USTAWIANIE REKWIZYTÓW i przedstawienie całego rozwiązania zadania wraz z elementami Stylu. Na zawodach Sędzia Czasu uruchomi zegar, wypowiedziawszy zwrot „Czas start!” – a zatrzyma albo wtedy, gdy zespół sam zasygnalizuje, że spektakl dobiegł końca, albo po upływie ósmej minuty, przerywając trwającą prezentację słowami „Koniec czasu!”.
- Limit kosztów** w przypadku tego zadania wynosi 525 PLN (145 USD). Zsumowana wartość wszystkich materiałów wykorzystanych przez drużynę w rozwiązaniu przedstawianym na ocenę nie może przekroczyć takiej kwoty. Intencją ograniczenia kosztów i dokładne reguły ich podliczania zapisano w „Przewodniku Odysei Umysłu”.
- Zespół przygotuje i zaprezentuje pomysły, **autorski spektakl**, w którym pojawi(ą) się:
 - grupa postaci** pragnących wydostać się z niezwyklego miejsca, które działa podobnie jak „pokój zagadek”;
 - jeden albo więcej oryginalnych pojazdów** – z dwoma odmiennymi systemami napędowymi;
 - cztery różne wyzwania**, które powinny zostać przez wehikuł(y) zaliczone jedno po drugim;
 - cztery potrzebne wskazówki** – uzyskiwane pojedynczo, ilekroć pojazd pokona któreś z wyzwań, a prowadzące do tego, by wspomniana grupa mogła wymknąć się z zamknięcia;
 - tajemnica zagadkowej przestrzeni**, którą po jej opuszczeniu odkryje jedna z wymaganych postaci;
 - pięć elementów składających się na **Styl** rozwiązania – w tym dwa swobodnie wybrane przez samych zawodników.
- Grupa postaci:**
 - zostanie w spektaklu ukazana jako ekipa usiłująca wydostać się z zamknięcia w pewnej niezwyklej przestrzeni, która w sposób umowny działa jak „pokój zagadek”. Może to być dowolne miejsce, jakie sobie wymyśli drużyna.
 - musi składać się z przynajmniej trzech POSTACI, z których jedna będzie KREOWANA przez zawodnika przebranego w kostium, a po opuszczeniu zagadkowej przestrzeni – odkryje pewien jej sekret. Pozostałe POSTACIE mogą być ukazane w sposób dowolny, ale zgodny z definicją z „Przewodnika Odysei Umysłu” (str. 48).
- Drużyna może stworzyć **jeden albo więcej oryginalnych pojazdów** – decyzja w tej materii należy do zespołu. W każdym wariantcie do zaliczenia będzie tyle samo wyzwań – tyle że wszystkie mogą „spocząć” tylko na jednym wehikule albo zostać „rozdzielone” pomiędzy dwa lub więcej pojazdów. Ograniczenia są następujące:
 - Każdy wehikuł musi stanowić dzieło drużyny. Może zawierać komponenty PRODUKOWANE KOMERCYJNIE – ale to, jak i z czego jest zbudowany, jak jest napędzany, jak działa i jak wygląda – musi wynikać z autorskiej koncepcji członków zespołu i być rezultatem ich własnej pracy.
 - Każdy pojazd – w ustawieniu takim, w jakim będzie podróżował – przed wyruszeniem w drogę musi mieścić się w OBRĘBIE PRZESTRZENI o podstawie kwadratu 45cm x 45cm.

- c. Przez pojazd(y) pokonane zostać muszą w sumie cztery różne wyzwania. Po zaliczeniu każdego z nich, bohaterowie spektaklu uzyskają jedną z czterech wskazówek, które finalnie naprowadzą ich na to, jak wydostać się z zagadkowej przestrzeni.
- d. Przez pojazd(y) wykorzystane zostać muszą dwa osobne, odmienne systemy napędowe. Każdy z nich musi umożliwić zaliczenie przynajmniej jednego z czterech wymaganych wyzwań.
- e. Żaden wehikuł nie może być kontrolowany zdalnie ani zostać do czegoś wcześniej zaprogramowany. Oznacza to, że żadna jego część nie może działać w oparciu o dane wprowadzone przez drużynę do pamięci jakiegoś układu elektronicznego. Użycie elementów elektronicznych nieopartych o modyfikowalną pamięć komputerową jest dopuszczalne – o ile przestrzegane są ramowe reguły, spisane w „Przewodniku Odysei Umysłu”.
- f. W przypadku drużyn z I grupy wiekowej – podczas pokonywania wyzwań pojazd nie musi być SAMOWYSTARCZALNY, ale nie może korzystać z SIŁY CZŁOWIEKA UŻYWANEJ BEZPOŚREDNIO.
- g. W przypadku drużyn z II, III i IV grupy wiekowej – podczas pokonywania wyzwań pojazd musi być SAMOWYSTARCZALNY. Oznacza to, że nie może korzystać z zewnętrznego względem siebie źródła energii, np. staczać się z rampy, być popychany powietrzem z dmuchawy itp. Członkowie drużyny mogą natomiast dostarczać wehikułowi energii, zanim podejmie on próbę zaliczenia jakiegoś wyzwania. Wolno w tym celu użyć narzędzi względem niego zewnętrznych.
- h. Każdy pojazd musi działać w sposób całkowicie bezpieczny – nikomu nie czyniąc krzywdy i niczego nie uszkadzając.

8. **Cztery różne wyzwania**, które powinny zostać zaliczone przez wehikuł(y):

- a. wszystkie polegają na tym, że pojazd musi wyruszyć kompletnie zza Linii Startu, następnie przekroczyć ją całym sobą, po czym bezspornie dotrzeć do Linii Wskazówki, po drodze realizując określony cel.
- b. muszą obejmować jedno wyzwanie wymyślone przez drużynę...
- c. ...i trzy wyzwania pochodzące z poniżej listy, w tym jedno, które dla ekip z danej grupy wiekowej jest obowiązkowe – oraz dwa spośród opcji, które są dla nich do wyboru. Lista wygląda następująco:
 - (1) Podróż po okręgu [obowiązkowa dla I i II grupy wiekowej]
Przekroczywszy Linie Startu, pojazd pokona trasę o mniej więcej „kolistym” kształcie – przynajmniej częścią zahaczając o Linie Wskazówki – po czym dotrze mniej więcej w to samo miejsce, skąd rozpoczął podróż.
 - (2) Podróż „do góry podwoziem” [obowiązkowa dla III i IV grupy wiekowej; do wyboru dla I i II grupy wiekowej]
Przekroczywszy Linie Startu, pojazd jeden raz obróci się „do góry podwoziem” – i w takiej pozycji pokona resztę trasy, by na końcu przynajmniej fragmentem dotrzeć poza Linie Wskazówki.
 - (3) Podróż z holowaniem [do wyboru dla wszystkich grupy wiekowych]
Pojazd na całej trasie pociągnie za sobą po podłodze jakiś pozbawiony kół przedmiot – zaczynając w całości zza Linii Startu, a kończąc choć częściowo poza Linie Wskazówki. Oczywiście nie wolno uszkodzić sceny!
 - (4) Podróż z ładunkiem [do wyboru dla wszystkich grupy wiekowych]
Przekroczywszy Linie Startu, pojazd pobierze z podłogi jakiś przedmiot i przetransportuje go aż za Linie Wskazówki – tak, by i wehikuł, i ładunek dotarły poza nią przynajmniej częściowo.
 - (5) Podróż przez próg zwalniający [do wyboru dla wszystkich grupy wiekowych]
Przekroczywszy Linie Startu, pojazd wszystkimi punktami styku z podłożem przejedzie po jakimś progu, wysokim na minimum 5cm ponad podłogę i „dalekim” na maksimum 10cm – po czym dotrze za Linie Wskazówki. Obiekt służący za próg zwalniający musi dostarczyć drużyna.
- d. mogą zostać zaliczone w dowolnej kolejności – ale muszą być zaliczane pojedynczo, tzn. jedno wyzwanie musi zostać pomyślnie pokonane, zanim będzie ujawniona przypisana doń wskazówka i rozpoczęta zostanie próba zaliczenia następnego wyzwania. Do każdej misji można wykonać dowolnie wiele podejść, spośród których sędziowie wezmą pod uwagę to, które wypadło najlepiej. Zawodnicy mogą zawsze zapytać jurorów, czy dana próba została zaliczona.

9. Zasady regulujące **zaliczanie wyzwań przez pojazd(y)**:

- a. Przed rozpoczęciem podróży wyruszający w nią wehikuł musi znajdować się w całości – tj. ze wszystkimi elementami dekoracyjnymi – przed Linią Startu (zob. Rysunek A).
- b. Aby próba pokonania danego wyzwania została zaliczona, wehikuł musi wyruszyć zza Linii Startu i przekroczyć ją całym sobą, po drodze prawidłowo zrealizować określony cel, a następnie dotrzeć do Linii Wskazówki i bezspornie przekroczyć ją przynajmniej jakimś swoim fragmentem. Jeśli próba wypadnie pomyślnie, to grupa postaci w spektaklu może w dowolny sposób poznać potrzebną wskazówkę, a ten sam albo inny pojazd może spróbować zaliczyć kolejne wyzwanie. Jeśli próba nie powiedzie się, wskazówka nie może zostać ujawniona, a wehikuł musi ponownie spróbować zaliczyć to samo wyzwanie. Gdyby niepowodzeniem zakończyły się trzy pod rząd próby pokonania jednego wyzwania, drużyna może zdecydować, czy zrobić kolejne podejście, czy też odpuścić dane wyzwanie, pogodzić się z utratą punktów w stosownej kategorii, ujawnić wskazówkę i przejść do próby zaliczenia następnego wyzwania. Opisana procedura obowiązuje do czasu, gdy odkryte zostaną wszystkie cztery wymagane wskazówki.
- c. Jeżeli któryś z zawodników DOTKNIĘ pojazdu, który w tym czasie zalicza wyzwanie na ocenę, to dane podejście uznane zostanie za nieudane, a wehikuł będzie musiał być umieszczony z powrotem przed Linią Startu i podjąć kolejną próbę pokonania tego samego wyzwania. W razie konieczności członkowie drużyny mogą zatrzymać podróżujący wehikuł celem dokonania potrzebnych poprawek lub napraw. Po ich zakończeniu pojazd należy ustawić przed Linią Startu, skąd musi on od nowa spróbować zaliczyć przerwane wyzwanie.
- d. Na trasie pojazdu nie można rozmieścić nic, co pomogłoby w jego napędzaniu bądź nakierowywaniu.

10. **Cztery potrzebne wskazówki**:

- a. będą jakoś rozpracowywane lub interpretowane przez bohaterów spektaklu.
- b. mogą być ujawniane w dowolny sposób, ale obowiązkowo po jednej naraz, po kolei – albo po tym, jak pojazd zaliczy wymagane wyzwanie, albo wtedy, gdy drużyna zdecyduje się dane wyzwanie odpuścić po trzech z rzędu nieudanych próbach jego pokonania. Wskazówek musi być w sumie tyle samo, ile wymaganych wyzwań – czyli cztery. Jeżeli zaprezentowanych zostanie więcej, to i tak tylko cztery będą wzięte pod uwagę przy ocenie.
- c. każda powinna w spektaklu w jakiś sposób prowadzić czy nawiązywać do kolejnej – aż do czwartej i ostatniej, której rozpracowanie umożliwi grupie postaci opuszczenie zagadkowej przestrzeni.
- d. mogą być czymkolwiek – pod warunkiem, że będą wyraźnie widzialne i/lub słyszalne dla sędziów oraz publiczności. Przynajmniej jedna wskazówka musi być czymś materialnym i namacalnym.

11. **Tajemnica zagadkowej przestrzeni** może polegać na czymkolwiek, co sobie wymyśli drużyna; w spektaklu musi zostać odkryta przez jedną z postaci, które wydostały się z zamknięcia; powinna jakoś tłumaczyć, co to za miejsce, dlaczego istnieje, czym jest, jak powstało, etc. – a jej wyjaśnienie może zostać zaprezentowane w dowolny sposób.

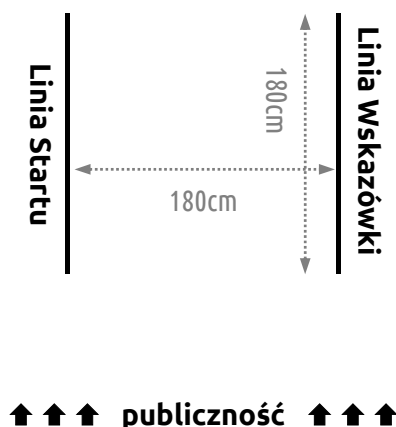
12. Drużyna powinna przygotować **Spis Wymaganych Objasnień** i przynieść go na odprawę w Strefie Przedstartowej **w czterech egzemplarzach**. Jest to dla ekipy okazja, by dostarczyć sędziom zwięzłych i precyzyjnych informacji, które pozwolą im zauważyć i prawidłowo zrozumieć kluczowe aspekty ocenianego rozwiązania. Dokument należy napisać na komputerze i wydrukować albo spisać ręcznie DRUKOWANYMI LITERAMI – na jednej stronie jednej zwykłej kartki papieru w formacie A4. Spis powinien zawierać następujące punkty:

- a. Drużyna: nazwa i numer reprezentowanej Placówki Członkowskiej, Problem Długoterminowy i grupa wiekowa.
- b. Zagadkowa przestrzeń: jednozdaniowy opis – co to za miejsce i na czym w spektaklu polega jego niezwykłość.
- c. Dwa systemy napędowe: krótki opis jednego i drugiego – jak i z czego jest zbudowany oraz na jakiej zasadzie działa.
- d. Cztery wyzwania: które trzy pochodzą z listy i na czym polega czwarte – wymyślone przez drużynę; w jakiej kolejności wyzwania będą podejmowane i które z nich przy użyciu którego z dwóch wymaganych systemów napędowych.
- e. Postać, która odkrywa tajemnicę zagadkowej przestrzeni: krótki opis – kim/czym jest i po czym ją rozpoznać.
- f. Cztery wskazówki: krótki opis każdej z nich i kolejność, w jakiej będą ujawniane.
- g. Tajemnica zagadkowej przestrzeni: jednozdaniowy opis, na czym polega sekret tego miejsca.
- h. Sygnał na koniec występu: w jaki sposób drużyna zakomunikuje sędziom, że jej spektakl dobiegł końca.

C. MIEJSCE I PRZEBIEG WYSTĘPU

1. Scena będzie mierzyła nie mniej niż 6m x 4.5m (tj. 20 x 15 stóp), a jej zewnętrzne granice nie będą zaznaczone. Drużyna musi być w stanie przedstawić rozwiązanie nawet na tak niedużym obszarze – choć jeśli tylko miejsca będzie więcej (a zazwyczaj jest), można wykorzystać całą dostępną przestrzeń. Mniej więcej pośrodku sceny zostaną wyklejone taśmą dwie równoległe linie: Linia Startu i Linia Wskazówki – oddalone od siebie o 1.8m i długie na 1.8m każda (por. Rys. A).
2. Na scenie będzie znajdowało się gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek. Uczestnicy powinni w razie konieczności zaopatrzyć się we własne rozgałęźniki, przedłużacze i/lub konwertery prądu.
3. Zespół musi zgłosić się w Strefie Przedstartowej nie wcześniej niż 30 i nie później niż 15 minut przed godziną rozpoczęcia prezentacji wskazaną w harmonogramie. Trzeba przynieść ze sobą komplet wymaganych formularzy i wszystko, co będzie potrzebne podczas występu. W trakcie zwyczajowej odprawy sędzieja poprosi ekipę o pokazanie, że jej pojazd (albo jedyny, albo każdy z osobna) – w ustawieniu takim, w jakim będzie podróżował – mieści się w OBRĘBIE PRZESTRZENI o podstawie kwadratu 45cm x 45cm. Gdyby pojazd okazał się ponadwymiarowy, juror da uczestnikom krótką chwilę na dokonanie niezbędnych korekt – lecz gdyby uchybień nie udało się poprawić lub gdyby miały one opóźnić przebieg konkursu, przyzna karę za Naruszenie Sedna Zadania.
4. Drużyna odpowiada za to, żeby zdążyć przedstawić całe rozwiązanie w przeciągu 8 minut – i za to, żeby zasygnalizować sędziom koniec spektaklu. Jeżeli tak się nie stanie – po upływie regulaminowego limitu Sędzia Czasu przerwie występ słowami „Koniec czasu!”. Po przedstawieniu jurorzy podejną do zawodników, żeby krótko porozmawiać z nimi o zaprezentowanym rozwiązaniu.
5. Zespół ma obowiązek pozostawić dla następnej drużyny scenę nieuszkodzoną, czystą i suchą. Jeśli w trakcie spektaklu uczestnicy rozsypią lub rozleją coś na podłodze, to po jego zakończeniu powinni błyskawicznie uprzątnąć bałagan. Mogą im w tym pomóc trenerzy, rodzice bądź kibice. Trzeba posiadać własne środki czystości i oprzyrządowanie – zmiotkę, szufelkę, ścierkę, detergent, ręczniki papierowe itp. Jeśli drużyna po sobie nie posprząta albo jeśli sprzątanie zajmie jej nieproporcjonalnie dużo czasu – sędziowie wymierzą karę za Niesportowe Zachowanie.

Rysunek A: aranżacja sceny
(diagram nie jest wyskalowany)



D. PUNKTACJA

1. Ogólna pomysłowość fabuły i EFEKTOWNOŚĆ CAŁEGO PRZEDSTAWIENIA 1 do 15 punktów
2. Ogólna jakość całego występu (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna) 1 do 15 punktów
3. Pojazd(y): 4 do 45 punktów
 - a. pomysłowość systemu napędowego #1 1 do 10 punktów
 - b. pomysłowość systemu napędowego #2 1 do 10 punktów
 - c. jak bardzo system napędowy #1 był odmienny od systemu napędowego #2 1 do 10 punktów
 - d. OGÓLNA POMYSŁOWOŚĆ TECHNICZNA (z wyłączeniem systemów napędowych) 1 do 15 punktów
4. Cztery wyzwania zaliczane przez pojazd(y): 5 do 65 punktów
 - a. wyzwanie wymyślone przez drużynę – pomysłowość koncepcji 1 do 10 punktów
 - b. wyzwanie wymyślone przez drużynę – na ile jego trudność niosła za sobą ryzyko porażki .. 1 do 10 punktów
 - c. obowiązkowe wyzwanie z listy – pojazd zaliczył je zgodnie z wymogami 0 albo 5 punktów
 - d. obowiązkowe wyzwanie z listy – pomysłowość tego, jak pojazd je pokonywał 1 do 10 punktów
 - e. wybrane z listy wyzwanie #1 – pojazd zaliczył je zgodnie z wymogami 0 albo 5 punktów
 - f. wybrane z listy wyzwanie #1 – pomysłowość tego, jak pojazd je pokonywał 1 do 10 punktów
 - g. wybrane z listy wyzwanie #2 – pojazd zaliczył je zgodnie z wymogami 0 albo 5 punktów
 - h. wybrane z listy wyzwanie #2 – pomysłowość tego, jak pojazd je pokonywał 1 do 10 punktów
5. Zaliczenie ostatniego wyzwania ujawniło wskazówkę, dzięki której postaci opuściły zagadkową przestrzeń 0 albo 5 punktów
6. Cztery potrzebne wskazówki: 1 do 15 punktów
 - a. każda jedna (prócz ostatniej) w jakiś sposób nawiązywała lub prowadziła do kolejnej .. 0 albo 5 punktów
 - b. jak dobrze wpleciono je w fabułę i akcję spektaklu 1 do 10 punktów
7. Grupa postaci usiłująca wydostać się z zagadkowej przestrzeni: 2 do 25 punktów
 - a. pomysłowość tego, jak rozpracowywała kolejne uzyskiwane wskazówki 1 do 15 punktów
 - b. skuteczność w spektaklu (oryginalność, WYGLĄD, związek z fabułą, wpływ na akcję) 1 do 10 punktów
8. Niezwykła, zagadkowa przestrzeń: 1 do 15 punktów
 - a. opuściwszy ją – wymagana postać (por. B6b) odkryła jakąś związaną z nią tajemnicę 0 albo 5 punktów
 - b. kreatywność miejsca (oryginalność i dopracowanie koncepcji, efektowność prezentacji) .. 1 do 10 punktów

Maksimum punktów, jakie można zdobyć za rozwiązanie Problemu Długoterminowego: 200

E. PUNKTY KARNE

(Odejmovane od uzyskanej sumy punktów „przeliczonych”.)

1. Naruszenie Sedna Zadania (każde przewinienie) -1 do -30 punktów
2. Niesportowe Zachowanie (każde przewinienie) -1 do -30 punktów
3. Pomoc z Zewnątrz (każde przewinienie) -1 do -30 punktów
4. Nieprawidłowość albo brak Znaku Drużynowego -1 do -5 punktów
5. Przekroczenie limitu kosztów -1 do -30 punktów

UWAGA: Jeżeli drużyna w ogóle nie przygotuje i nie będzie w stanie przedstawić sędziom czegoś, co powinno podlegać ocenie w sekcji „D. Punktacja” – nie zostanie ukarana, ale w każdej adekwatnej kategorii otrzyma 0 punktów.

F. STYL

(Rozwinięcie rozwiązania zadania; na konkurs trzeba wziąć 4 wypełnione kopie Formularza Stylu.)

1. JAKOŚĆ ARTYSTYCZNA jednej – wskazanej przez drużynę – materialnej i namacalnej wskazówki 1 do 10 punktów
2. Kreatywność jakiejś – wskazanej przez drużynę – dekoracji lub ozdoby w zagadkowej przestrzeni (oryginalność koncepcji, twórcze użycie materiałów, efektowność wizualna, dopracowanie) 1 do 10 punktów
3. (wolny wybór drużyny) 1 do 10 punktów
4. (wolny wybór drużyny) 1 do 10 punktów
5. Całościowy wpływ czterech powyższych elementów Stylu na rozwiązanie 1 do 10 punktów

Maksimum punktów, jakie można zdobyć za Styl: 50

G. CO ZAPEWNIĄ ORGANIZATORZY

1. Zespół sędziów oraz materiały niezbędne im do oceny rozwiązań niniejszego zadania.
2. Scenę o wymiarach przynajmniej 6m x 4.5m (lub większą, o ile to możliwe) – a na niej Linie Startu i Linie Wskazówki.
3. Gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek.

UWAGA: Z pytaniami natury „technicznej” – np. o wymiary sceny, rodzaj podłogi, wysokość sufitu itp. – można zwrócić się do organizatorów konkretnego konkursu. Tego rodzaju informacje nie są udzielane w trybie uściśleń drużynowych.

H. CO POWINNA ZAPEWNIĆ DRUŻYNA

1. Cztery egzemplarze wypełnionego Formularza Stylu, po jednym egzemplarzu wypełnionego Formularza Kosztów Rozwiązania i Formularza Pomocy z Zewnątrz – oraz wydruk wszystkich otrzymanych uściśleń drużynowych.
2. Cztery egzemplarze Spisu Wymaganych Objaśnień (por. B12). Brak dokumentu nie podlega karze, ale może skutkować tym, że sędziowie nie zauważą albo nie zrozumieją – i przez to nie docenią – jakiegoś elementu rozwiązania zadania.
3. Wszelkie niezbędne rozgałęźniki, przedłużacze i/lub konwertery prądu.
4. W miarę potrzeby – środki i oprzyrządowanie niezbędne do posprzątania sceny po zakończonym występie.
5. Jeśli jedno z wyzwań wybranych przez drużynę z listy w B8c to „Podróż przez próg zwalniający”, to zespół musi dostarczyć obiekt, który za taki próg posłuży. Musi on być wysoki na minimum 5cm i „daleki” na maksimum 10cm.