

宁波市青少年科学嘉年华组委会

关于公布宁波市头脑OM校间挑战赛第十二期 和2019年宁波市头脑奥林匹克长期题 比赛规则的通知

各区县（市）科协、教育局，市直属学校，青少年宫（活动中心），各有关单位：

现将宁波市头脑OM校间挑战赛第十二期和2019年宁波市头脑奥林匹克长期题比赛规则下发，请遵照执行。

具体报名和比赛相关事宜另行通知。

- 附件：1. 宁波市头脑OM校间挑战赛第十二期比赛规则
2. 2019年宁波市头脑奥林匹克长期题比赛规则

宁波市青少年科学嘉年华组委会

2019年9月20日



附件1

宁波市头脑OM校间挑战赛第十二期比赛规则

一、总则

(一) 比赛现场不提供制作用的电源、水源及工具。

(二) 比赛现场以裁判判定为准。

(三) 比赛过程中参赛选手不得擅自出入比赛场地，比赛用材料和成品不得随意离开比赛场地。

(四) 所有参赛选手不得干预其他选手比赛。对违规者第一次进行口头警告，第二次进行处罚。

(五) 比赛完后请所有参赛选手清理自己所在位置，并带走所有物品和垃圾。未清理场地者视场地清洁情况扣除其比赛成绩的10%-20%。

(六) 每个项目的比赛总时间为2.5个小时（包括制作和测试时间），超出比赛时间还没进行测试的选手成绩无效（因测试速度慢在排队等候的情况除外）。

(七) 比赛过程严格按照规则执行，对违规现象做成绩减半处理。

(八) 学生必须对自己的成绩进行确认并签名，对未签名的成绩不作申诉处理。

二、题目规则

(一) 陀螺争霸

1. 任务

用 2 张 A4 纸任意折叠，制作一只纸陀螺。

2. 陀螺

(1) 纸陀螺只能用由主办方提供的 A4 纸（80 克）制作，除此之外不能再使用其他任何东西，包括任何黏胶等。

(2) 纸陀螺尺寸必须大于 10cm*10cm。

3. 比赛规则

(1) 将完成后的纸陀螺在 60*60CM 的玻璃板上进行挑战；

(2) 每个挑战人员有两次旋转陀螺的机会，两次旋转必须是紧接着的，中间停顿超过 20 秒的视作自动放弃第二次旋转机会；

(3) 挑战以纸陀螺在玻璃板上旋转时间较长的一次作为有效成绩记录，用时较长者获胜。

(4) 每次旋转陀螺，挑战人员只能用手一次性提供陀螺能量。

(二) 逆风行驶

1. 任务

制作一辆用风力作为动力的小车，小车的动力只来自于电风扇的风能。小车从出发线后出发，对着电风扇的方向以最快速度行驶到终点线。

2. 小车

(1) 现场制作一辆小车，小车的长度和高度都不能超过 20 厘米，宽度不能超过 12 厘米，行驶途中不能改变尺寸。

(2) 小车必须使用常见的物品二次利用制作完成，不得使

用购买的成品或半成品材料制作。小车制作分占 10%，不使用成品或半成品材料制作可全部得分，使用成品或半成品材料制作由现场裁判根据情况相应扣分。不对小车的美观度进行打分或扣分。

(3) 小车的动力必须来自赛场提供的电风扇的风能。电风扇风叶的直径为 250 毫米左右。选手不能变更电风扇的位置和电风扇的转速（同一赛场转速必须相同）。

(4) 不得使用遥控、光控、线控等外部控制装置。

3. 比赛规则

(1) 小车从出发线后出发，对着电风扇逆风行驶到终点。一旦小车的任何部分越过出发线，选手则不能再接触小车。行驶途中外界不能对小车进行任何控制。小车在出发时不得外加人为的推动力。

(2) 每个选手有两次行驶的机会，小车的任何部分越过终点线则停止计时，以行驶时间较短的一次作为正式成绩。

(3) 每个选手的测试时间不能超过 5 分钟，允许选手在测试时间内修理小车（但不能调换）。

4. 比赛场地

(1) 终点线后 0.5 米处放一台风叶直径为 250 毫米左右的电风扇。

(2) 终点线和出发线的长度都为 2 米，它们之间的距离为 3 米，小车没有越过终点线则成绩无效。

(3) 场地示意图如下：



(三) 牙签宝塔

1. 任务

制作一个牙签结构，根据结构的高度和能否称重一个乒乓球来计分。

2. 比赛

(1) 结构只能使用 50 克橡皮泥和若干牙签组成，材料由选手自带，橡皮泥检入时进行称重。

(2) 结构必须搭建在桌面或地面上，不能靠在墙上或者被任何东西支撑。

(3) 测量结构的高度时，乒乓球必须放在结构上要保持 30 秒钟才算有效，结构倒塌不得分。

(4) 每个选手有两次测量的机会，测量底部到乒乓球最高点的直线距离，取两次的最大值作为最终成绩。

(5) 比赛过程中不能破坏乒乓球，不能使用其它粘接材料或辅助物品。

2019年宁波市头脑奥林匹克长期题比赛规则



Longshot Solution Problem No.1 Divisions I、II & III

拯救世界

长期题 1:适合 I、II 和 III 组

简介

我们非常欢迎 ARM & HAMMER™ Baking Soda(艾禾美小苏打)成为 Odyssey of the Mind(头脑奥林匹克活动)的官方赞助商,所以我们有必要了解 ARM & HAMMER™ 支持头脑奥林匹克活动的原因。ARM & HAMMER™ 与 OotM™(头脑奥林匹克)一样,相信人们,特别是年轻人,能做到的比别人认为他们能做的更多。ARM & HAMMER™ 自豪地赞助这道长期题:一个未被人们理解的组织对灾难性事件的警告被人们置之不理。世界被一个不让人信服的团体用意想不到的行为改进甚至“拯救”了。这道问题让头脑奥林匹克参赛队创造并展示他们自己的故事,来激励人们相信“Longshots 破局者”。

A.问题

一群“Longshots 破局者”相信,一场必须制止的、威胁着世界的灾难性事件即将发生。因为没有人信以为真,所以要全部依靠 Longshots 破局者们来解决这个问题。为了取得成功,他们必须使用能够克服障碍的小车从世界各地运送材料,并一同进入反应区。随着时间的推移,Longshots 破局者们将使用材料,其中包括 ARM & HAMMER™ Baking Soda(艾禾美小苏打),创造一个反应,产生一个非常特殊的效果,力挽狂澜!

问题的创造性重点是:小车的运作方式、Longshots 破局者们角色、倒计时计时器和特效。

问题的精神是:参赛队展示一场关于 Longshots 破局者们把地球从灾难性事件中拯救出来的原创表演。由参赛队创造的三辆小车将向反应区运送包括 ARM & HAMMER™ Baking Soda(艾禾美小苏打)在内的材料。这些材料被组合在一起,产生一种反应,它将被描绘为 Longshots 破局者们拯救了世界。小车将同时从不同的起始区出发,在去往反应区的路上克服参赛队创造的障碍。有两个或更多的角色将不相信 Longshots 破局者们,但在特效发生后他们意识到错了,并且给 Longshots

破局者们举办一个庆祝会。还有一个倒计时计时器。

B.限制条件

(文中粗体的词或短语见词汇表或 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1.一般规则:查阅 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解题的重要限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,本题将无法正确解答。

2.问题澄清:《头脑奥林匹克活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上提交和查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2020 年 2 月 15 日,将不予答复。如有必要,2 月 15 日以后,世界协会还会在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后直到临近决赛仍要不断查阅。

3.比赛时间限制为 8 分钟。计时员宣布“开始”时开始计时。在 8 分钟时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演及解题。当参赛队结束表演或计时员宣布“时间到”时,比赛时间结束。

4.成本限制为 145 美元。参赛队解题时所用的所有材料,包括风格表演,总费用不能超过成本限制。《头脑奥林匹克活动手册》中解释了成本限制以及如何判定所使用材料的价值。

5.参赛队原创的表演包括:

- 由参赛队制造的三辆能在场上行驶得分的小车。
 - 参赛队创造的障碍。
 - 拯救世界的 Longshots 破局者们。
 - 两个或更多不相信 Longshots 破局者的角色。
 - 一个产生特殊效果的反应。
 - 一个倒计时计时器。
 - 给 Longshots 破局者们的一场庆祝会。
 - 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。
- 6.三辆小车

a.必须是参赛队原创的,小车的行驶方式和/或它的推进方式必须是源自参赛队的想法和努力才会被认为是原创的。允许包括商业生产的零件。

b.将使用载于小车上的动力源和导向系统进行行驶。不可使用例如坡道、外部风扇等之类的任何外部动力源以及遥控。

c.将根据它们互相之间不同的结构、行驶方式和推进系统(类型、理论应用、能源等)进行评分。参赛队可以使用三辆以上的小车,但只有三辆小车有资格在 D3 和 D4 被评分。

d.在没有装载物品、以任何方向测量的情况下,小车须完全能装入 1 英尺 x 2 英尺 x 2 英尺 (0.30 米 x 0.61 米 x 0.61 米)的区域内。车上的任何东西都不能超过这些尺寸,如电线、细绳等。例如,此限制杜绝了小车使用交流电源和远程控制。

e.必须在地面上行驶,只有在克服障碍时才可以离开地面。

f.互相之间必须独立行驶。

g.当试图得分时,小车必须同时被释放。这意味着,必须同时释放 2 或 3 辆为得分而行驶的小车,它们离出发区驶向反应区。它们不需要行驶相同长短的时间。

h.必须在形状、颜色或装饰上彼此不同。

7. 小车行驶:

a.它们必须各自从起始区开始(见图 A),利用自身的动力行驶。

b.小车行驶的总次数是没有限制的。每辆车必须完成至少一次成功行驶,才有资格在 D4 中得分。三辆所需小车必须总共完成六次成功的行驶,得分才最高。

c.参赛队必须一次行驶任意两辆或全部三辆车,才能获得 D4 的得分。

d.所有在同一行驶过程中的小车必须被释放,并同时开始向反应区行进,才有资格获得分数。他们必须同时从不同的起始区被释放出来,去往反应区。当小车进入反应区时,它可以卸下材料并被从该区域内拿走。如果另一辆/几辆正在行驶的小车没有进入反应区,这一辆/几辆小车可以被拿回起始区,再次释放去得分。除非所有在同一尝试中行驶的小车都成功了,否则不能进行接下来的其他尝试。如果参赛队在此次尝试中所有小车没有均成功的情况下,想继续进行别的尝试,应处以 E6 的处罚。

e.无论小车因任何原因在某次行驶中不成功,都必须返回起始区重新开始。而其他在此次行驶中已成功行驶的小车则不需要返回并再次行驶。如果小车在另一次行驶中成功了,则不会受到处罚。

f.小车不处于从起始区往反应区行驶状态的时候,

小车可以被进行触碰、调整等操作。一旦小车突破了反应区的边界,它就被认为是在反应区内,然后参赛队员可以触碰小车来进行移动、卸货等操作。

g.每个起始区都必须要有至少一次的成功行驶,这样才能在 D4a 得分。

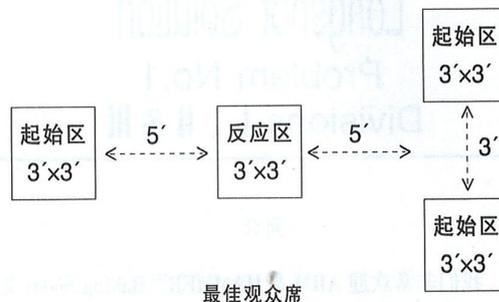


图 A 场地设置

8. 小车运载的材料

a.必须是真实可触的东西,但可以被命名为参赛队想要的任何东西。

b.可以是任何参赛队想要的东西,但其中有一个材料必须是 ARM & HAMMER™ Baking Soda(艾禾美小苏打)。所有运送到反应区的材料必须都是用来引发拥有特殊效果的反应。它们可以是反应、装置等的一部分。

c.只需要在进行得分行驶时,将材料进行运送。额外的行驶到反应区或赛场上其他任何地点时,不要求小车携带任何材料。但是如果参赛队想要那么做的话,也可以。

9. 障碍物

a.必须由不同的小车来克服。小车只需要在一次成功的行驶中克服了它,然后参赛队就可以将它移除。

b.将由参赛队来创造。将会有两个不同的障碍物。它们可以是参赛队希望的任何东西,但小车必须:

(1)冲破放置在赛场上的真实可触的物体。

(2) 小车必须完全在地面以上至少半英寸的地方行驶。

10. Longshots 破局者角色

a.必须是原创的人类角色。他们不能被描绘成或代表一个可被识别的已知角色或人物。

b.试图说服别人将有一个危及世界的灾难性事件。这可以是参赛队希望的任何东西。

c.将采取行动拯救地球免受这一灾难性事件的影响。这些行动必须表现为发生在地球上,然而,在表演中描绘的地点可以是真实的,也可以是虚构的。

11. 两个或更多不相信 Longshot 破局者的角色

a.可以是参赛队所希望的任何东西。

b.不认同世界将受到威胁,也不相信 Longshot 破局者。

c.将意识到 Longshot 破局者是正确的,并在 Longshot 破局者从灾难性事件中拯救世界后举行庆祝会。

12.倒计时计时器

可以是任何参赛队想要的任何东西,但它必须在表演中的某个时刻被展示出来。它必须直观地视觉呈现时间倒计时。为了拯救世界,特效反应必须在计时器倒数到零之前发生。

13.特效

a.在表演中将被描绘成拯救世界。

b.一定要是裁判和观众可见的。

c.将由一个或多个 Longshot 破局者使用反应区中的材料在反应区创造一个可见和/或可听到的反应。这可以包括除小车在成功行驶时运输的材料之外的材料。

d.必须要包含 ARM & HAMMER™ Baking Soda(艾禾美小苏打)。

e.如“头脑奥林匹克活动手册”中所述,不能对地板、表演区域、裁判或观众等造成损害,而且必须是独立的,或者能够在不影响比赛日程的情况下被清理干净。

14.给 Longshot 破局者的庆祝会

可以是参赛队想要的任何形式,它一定是由那些不相信 Longshot 破局者的角色所举办的。

15.参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 找到。或者是四份由一到二张纸组成的单面表格复印件,规格是 8.5 英寸×11 英寸或 A4 纸。表格必须手写、打字或电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a.参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b.简要描述三辆必须的小车,它们的结构以及它们是如何被推进的。

c.简要描述小车看上去彼此之间的不同之处。

d.每辆车行驶的顺序:每一次尝试中,哪些小车将同时行驶。

e.被带到反应区的材料和产生特殊效果的反应。

f.对两个障碍物的简要描述,以及在表演中小车何时会克服障碍物而得分。

g.简要描述那些不相信 Longshot 破局者的角色。

h.参赛队将使用什么信号来表示他们完成了他们的表演。

C.赛场布置和竞赛

1.比赛区域至少是 24 英尺×20 英尺(7.3 米×6.1

米),并用胶带标示出三个出发区和一个反应区。在报到时,裁判将指示参赛队将小车放入一个测量区。三辆小车必须能完全装入 1 英尺×2 英尺×2 英尺(0.30 米×0.61 米×0.61 米)的测量区。如果不能装入,在时间允许的情况下,裁判将给参赛队一个机会去修正。在表演计时开始前,小车必须要在准备区。参赛队还要将两个障碍物给裁判检查。

2.比赛场地提供一个三眼电源插座。如有需要,参赛队应自备接线板和转接器。

3.在比赛开始前 15 分钟,队员必须带齐所有道具和表格到比赛区域报到。

4.在 8 分钟比赛时间结束时,计时员会宣布时间到,所有动作必须停止。参赛队可以在未到 8 分钟时提前结束比赛,但是必须有信号向裁判示意。

5.参赛队应携带清洁用具以清洁场内所有脏物。如果参赛队安排清扫场地的时间不合理或遗留脏物,裁判将以违反运动道德予以扣分。非参赛队员也可以帮助参赛队清理场地或搬运道具。必须将一个完好且清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D.计分

1.表演的整体创造性	1~15 分
2.表演的整体质量	1~15 分
3.小车	4~30 分
a.小车运行方式的创造性(每辆小车 1~6 分)	
.....	3~18 分
b.在设计、行驶、推进方面整体差异性	
.....	1~12 分
4.小车的行驶	0~55 分
a.每个起始区都至少完成一次成功的行驶	
.....	0 或 5 分
b.每辆车都完成一次成功的行驶	
.....	0 或 10 分
c.每次成功的行驶(5 分,最多 6 次)	
.....	0、5、10...到 30 分
d.在一次成功的行驶中,用不同的小车克服 2 个障碍物	
.....	0.5 或 10 分
5.Longshot 破局者	3~30 分
a.角色塑造的创造性	1~15 分
b.他们试图阻止的灾难性事件的原创性	
.....	1~5 分
c.表演中他们解决问题的创造性	
.....	1~10 分
6.不相信 Longshot 破局者的角色	
.....	1~15 分

- a.表明出他们不相信 Longshot 破局者 0 或 5 分
 - b.表演中的效果 1~10 分
 - 7.倒计时计时器 1~10 分
 - a.指示出灾难事件将要发生的时间 0 或 5 分
 - b.设计的原创性 1~5 分
 - 8.特殊效果 1~20 分
 - a.发生且对裁判和观众来说是显而易见的 0 或 5 分
 - b.是由 ARM & HAMMER™ Baking Soda(艾禾美小苏打)与反应区内其他材料反应而引起的 0 或 10 分
 - c.创造性和意外性 1~5 分
 - 9.庆祝会 1~10 分
 - a.由不相信 Longshot 破局者的角色所举办 0 或 5 分
 - b.原创性 1~5 分
- 最高得分:200分

E.扣分

(从百分化后的分数中扣除)

- 1.违反问题精神(每次) -1~-100 分
 - 2.违反运动道德的行为(每次) -1~-100 分
 - 3.队籍标志不正确或遗漏 -1~-15 分
 - 4.外部援助(每次) -1~-25 分
 - 5.超过成本限制 -1~-100 分
 - 6.放弃得分尝试 -5 分
- 参赛队遗漏题目所有要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

F.风格

(解题的详细说明,使用《2019-2020 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式 4 份。)

- 1.一位 Longshot 破局者角色服装的创造性 1~10 分
- 2.一辆小车的视觉冲击力 1~10 分
- 3.自由选择 1~10 分
- 4.自由选择 1~10 分
- 5.以上四项在表演中的整体效果 1~10 分

最高得分:50分

G.赛场主任提供

1.一个 24 英尺×20 英尺(7.3 米×6.1 米)的表演区(如可能,则大些),并标记了三个 3 英尺×3 英尺(0.91 米×0.91 米)的起始区、一个 3 英尺×3 英尺(0.91 米×0.91 米)的反应区和一个 1 英尺×2 英尺×2 英尺(0.30 米×0.61 米×0.61 米)的测量区。

2.一个三眼电源插座。

3.一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

* 注意:如果你想了解赛场的有关情况,如竞赛场地的范围、杠铃片的大小和总重量、承压板的重量、登记程序、地面情况等,请与赛场主任进行联系。关于这些信息,不能成为问题澄清的内容。

H.参赛队必须提供

1.四份风格表复印件、一份成本表、一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。

2.四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。

3.任何必须的接线板和转接器。

4.必要的清洁工具。

翻译/杨 阳

请在解题中注意安全,头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。



Net Working Problem No.2 Divisions I、II、III & IV

简介

当我们打电话,发消息或图片、或者发送一封电子邮件或一个有趣的网页链接时,我们想当然地认为这些项目的众多组件都应该顺利将这些项目送达目的地。事实上,当传输缓慢或被拒绝时,我们会变得沮丧和心烦。一个看似简单的任务,必须由许多组件在同一时间完美地协同工作。它可能是一项像输电那样简单的任务,或者一些更有技术性的事情,比如加密和解密信息。无论什么功能,每次我们发出一个看似毫不费力的信息时,必须要所有环节都成功。在这道问题中,参赛队将创造一个突显这些组件并解释它们在现代世界中的角色的解题方案。

A.问题

计算机、卫星和服务器不断地工作,以使来自世界各地的人们能够相互联网。这些网络为我们提供了获取信息的途径,包括通讯、信息和视频。在这道题目中,构成网络的组件是致力于保持世界联系的角色。在表演过程中,一张图片、一条短信、一封电子邮件和其他信息将在团队制作的系统中在不同地点之间传输。一则弹出广告,以及一个恶意软件角色将感染网络并使其脱机。一位杀毒英雄将前来救援,并且参赛队将用自制的乐器来表演一首原创的歌曲。

问题的创造性重点在于整体的表演,网络中的角色如何呈现为技术组件,网络设备如何运行,信息如何通过设备传输,恶意软件角色以及杀毒英雄。

问题的精神是,参赛队创作一个表演,在此表演中一个参赛队原创的网络设备被用于传送不同物件,这些物件在不同阶段代表不同类型的信息。代表计算机网络组成部分的三个网络中的角色将在信息被传送的过程中解释他们在各自环节中的作用。一则弹出广告将会出现,恶意软件角色将中断网络设备,杀毒英雄将

网络救援

长期题 2:适合 I、II、III 和 IV 组

恢复网络使其再次工作。参赛队将表演一首包含参赛队自制乐器的原唱歌曲。

B.限制条件

(文中粗体印刷词语或术语见词汇表或 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明)

1.一般规则:查阅 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解题的重要限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,本题将无法正确解答。

2.问题澄清:《头脑奥林匹克活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上提交和查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2020 年 2 月 15 日,将不予答复。如有必要,2 月 15 日以后,世界协会还会在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后直到临近决赛仍要不断查阅。

3.比赛时间限制为 8 分钟。计时员宣布“开始”时开始计时。在 8 分钟时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演及解题。当参赛队结束表演或计时员宣布“时间到”时,比赛时间结束。

4.问题成本限制为 145 美元。参赛队解题时所用的所有材料,包括风格表演,总费用不能超过成本限制。《头脑奥林匹克活动手册》中解释了成本限制以及如何判定所使用材料的价值。

5.参赛队要创作一原创表演,包括:

- 网络角色。
- 一个参赛队制作的用于传输信息的网络设备。
- 一则弹出广告。
- 一个恶意软件角色。
- 一个杀毒英雄角色。
- 在原创歌曲中使用的参赛队自制的乐器。
- 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。

6.三个要求的网络角色:

a. 在参赛队创建的传递信息的网络中将代表不同的技术组件。它们可以是真实的或虚构的技术组件。

b. 可以用参赛队希望的任何方式来表演,但必须满足作为一个角色的限制条件。他们必须彼此不同。

c. 在一次要求的信息传输的至少一个环节中,它们必须解释自己是如何运作的。也就是说,每个角色至少解释一次(见 B7e)。

7.网络设备:

a. 必须是参赛队设计并组装的原创设备。它可以包含商业生产的部件。

b. 将分别传输三种类型的信息,每个传输将包括三个环节。每个环节将代表网络中完成传输的不同功能。

c. 允许使用《活动手册》中允许的任何能源,包括电力(A/C 或 D/C)以及人力。

d. 在每个环节开始时,信息可以由参赛队员放置到网络设备中,但它必须在没有任何参赛队员直接或间接接触的情况下通过这个环节。如果一个参赛队员在传输过程中以任何方式接触了信息,则这次尝试结束,传输必须在该环节开始的地方或在传输过程中任何符合规定的传递的地方再次开始。参赛队可以在时间结束前根据需要进行尽可能多的尝试。

e. 每个环节将代表一个网络角色。角色将描述一次在它这个环节的表演过程中所发生的事情。

f. 每个环节必须使用不同的方式来传输物品。将对每个环节如何运行的差异程度进行评分。

g. 每个环节中物品的运输至少要有 5 英尺。如果有疑问的话,表演结束后,裁判可以要求测量运行距离。参赛队应当做好解释每个环节中的运行距离的准备。

h. 不需要以直线的方式传输信息。不过,信息从一个环节开始的地方到它完成这个环节的地方之间必须间隔 5 英尺。

i. 当信息不处于某个环节的传输时,可以被触碰或调整。

8.由网络设备传输的信息:

a. 将是参赛队创建的真实可触物品。除了穿着服装的参赛队员以外,这些物品可以是参赛队希望的任何东西。

b. 必须足够大,能让评委和观众看到。

c. 将代表通过网络发送的不同类型的信息。下列每项都必须有一个:

(1) 一个视频或录像

(2) 一条文字信息

(3) 一封电子邮件

d. 将由网络设备逐一传输/移动。如果一个参赛队员触碰了信息或开始了一次新的传输,则认为当前传

输尝试已经结束,除非是 B7d 中描述的环节之间。

e. 从一个环节的起点到一个环节的终点,必须移动至少 5 英尺远。它可以用不同的方法继续传输,也可以停下并开始下一个环节。下一个环节可以朝任何方向,包括朝前一个环节的起点。

f. 必须成功传输通过所有三个不同环节以获得 D5 中的分数。

9.一则弹出式广告:

a. 可以是参赛队希望的任何东西。可能会有一则以上的弹出广告,但只有一则将在 D6 中被计分。

b. 将阻碍其中一个环节,使其减速或停止。由广告引起的减速/停止必须在表演中体现。如果传输停止了,可以从它停止的地方继续开始传输。团队可以选择任何方式重启传输,包括触碰它。

10.恶意软件角色:

a. 可以以参赛队希望的任何方式被扮演,但必须满足对角色的定义。

b. 将在表演中使网络脱机。

c. 通过停止传输 B8c 中所列出的信息使网络脱机。这可以通过任何方式实现。允许触碰信息来满足这个要求,但是不允许通过任何方法来帮助传输信息,只能将信息放回它停止的地方或者该环节早些时候的地方。这是在表演所有的其他时间里关于触碰信息的限制条件的唯一例外。

11.杀毒英雄角色:

a. 可以以参赛队希望的任何方式进行扮演,但必须满足对角色的定义。

b. 将阻止恶意软件角色,并使网络恢复联机。被恶意软件角色停止的信息可以从其停止的位置开始继续由网络设备传输。团队成员可以触碰它,使其从其停止的地方开始,或者也可以选择从该环节的起点开始。

12.参赛队制作的乐器:

a. 可以包含商业生产的零件。

b. 将被用在一首原创歌曲中。这首歌曲可以在表演的任何时候出现。

13. 参赛队应该向准备区裁判提交四分要求参赛队填写的表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members 的 forms section 中找到。或者四分由一到两张纸组成的单面表格复印件,规格是 8.5 英寸 * 11 英寸或 A4 纸。表格必须手写、打字或电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a. 参赛队的名称、编号、赛题和组别

b. 一份关于所要求的三个网络角色以及它们所代表的技术的简要说明。

c. 一份关于网络设备以及它的三种传输信息方式的简要说明。

- d.信息传输的顺序。
- e.弹出式广告何时出现在表演中并减慢或停止传输。
- f.一个关于恶意软件角色以及它何时将阻止传输的简要说明。
- g.一个关于杀毒英雄及它如何恢复网络的简要说明。
- h.参赛队表演结束时的示意信号。

C.赛场布置和竞赛

1.比赛区域最小为 10 英尺 *20 英尺(3 米 *6 米),如大些则更好。场地不画线。参赛队伍必须准备好在 10 英尺 *20 英尺的场地中进行表演。如果场地允许,参赛队可以在 10 英尺 *20 英尺的场地外进行表演,和 / 或放置道具、装备等。如果 10 英尺 *20 英尺的场地外可能引起队员跌倒,那么在离跌落边缘 30 英寸(72.6 厘米)处标出警示线,这仅作为警示,不是赛场边界。

2.提供一个三眼电源插座,如有需要,参赛队应自带接线板和转接器。

3.参赛队应该带着解题所需要的所有物品和表格,在规定比赛时间前 15 分钟到比赛区报到。

4.参赛队将把需要传输的信息逐一放到设备上。一旦设备开始传输一个物品,参赛队员就不允许触碰它。恶意软件和杀毒英雄在使网络脱机和使网络恢复联机而得分时,这两个角色被允许触碰信息。一旦信息完成了一个环节,参赛队就可以选择将它移动到下一个环节,以此类推。如果裁判认为信息在一个环节中移动不足 5 英尺,他们将在表演后进行测量。

5.在 8 分钟比赛时间结束时,计时裁判会说“时间到”,参赛队必须停止比赛。参赛队可以提前完成比赛,但结束时必须用信号向裁判示意。

6.参赛队应自带清洁工具清扫赛场。如果参赛队清理场地的时间过长,或清理后仍有脏乱现象,裁判有权给予不符合运动道德行为的扣分。没列入参赛队名单的其他人可帮助清理赛场和搬移参赛队的道具。必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D.计分

- 1.表演的整体创造性(原创性、效果) 1~15 分
- 2.表演的整体质量 1~15 分
- 3.网络角色 2~30 分
 - a.代表网络的三个不同技术组件 0 或 5 分
 - b.如何代表技术组件的创造性 2~10 分

- c.在一次传输的一个环节中解释他们的作用(0 或 5 分每次) 0、5、10 或 15 分
- 4.网络设备 13~60 分
 - a.每个环节如何运行的差异程度 4~15 分
 - b.环节如何传输信息的创造性 5~20 分
 - c.设计的冒险性 2~15 分
 - d.参赛队员不参与其中运行的程度 2~10 分
- 5.由设备传输的信息 3~30 分
 - a.第一个要求的信息 1~10 分
 - (1)成功传输 0 或 5 分
 - (2)如何与表演的主题相契合的创造性 1~5 分
 - b.第二个要求的信息 1~10 分
 - (1)成功传输 0 或 5 分
 - (2)如何与表演的主题相契合的创造性 1~5 分
 - c.第三个要求的信息 1~10 分
 - (1)成功传输 0 或 5 分
 - (2)如何与表演的主题相契合的创造性 1~5 分
- 6.弹出式广告 2~15 分
 - a.使传输减速 / 停止 0 或 5 分
 - b.出乎意料的程度及对表演的影响 2~10 分
- 7.恶意软件角色 1~10 分
 - a.通过中断传输来使网络脱机 0 或 5 分
 - b.扮演的创造性 1~5 分
- 8.杀毒英雄 1~10 分
 - a.恢复网络 0 或 5 分
 - b.扮演的创造性 1~5 分
- 9.参赛队制作的乐器和歌曲 2~15 分
 - a.在歌曲中使用了参赛队制作的乐器 0 或 5 分
 - b.乐器如何在歌曲中产生声音的创造性 2~10 分

最高得分:200 分

E.扣分

- 1.违反问题精神(每次)
..... -1~-100分
- 2.违反运动道德的行为(每次)
..... -1~-100分
- 3.队籍标志不正确或遗漏
..... -1~-15分
- 4.外部援助(每次)
..... -1~-25分
- 5.超过成本限制
..... -1~-100分
- 6.不同环节以同一种方式运行
..... 成功传输的信息得零分
参赛队遗漏题目所有要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

F.风格

(解题的详细说明,使用《2019-2020 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

- 1.恶意软件角色外观的创造性
..... 1~10分
- 2.由网络设备传输的一条信息的艺术质量
..... 1~10分
- 3.自由选择 1~10分
- 4.自由选择 1~10分
- 5.以上四项在表演中的整体效果
..... 1~10分

最高得分:50分

G.赛场主任提供

- 1.一个 10 英尺 *20 英尺(3 米 *6 米)的表演区域(如可能,则大些)。
 - 2.一根卷尺和一根 5 英尺长的绳子,用来测量信息所经过的路线。
 - 3.一个延伸到表演区域的三眼电源插座。
 - 4.一支裁判队伍和裁判工作所需要的材料。
- 注意:诸如实际尺寸、地面等赛场具体情况,请与赛场主任联系。这些信息不能作为问题澄清的内容。

H.参赛队须提供

- 1.四份风格表复印件,一份成本表,一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。
- 2.四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。
- 3.任何必须的接线板和转接器。
- 4.必要的清洁工具。

I.词汇表

(没在词汇表上出现的斜体词请参阅 2019-2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》)

杀毒英雄—旨在保护计算机用户和系统不受恶意软件侵害并从计算机上清除恶意软件的软件。

恶意软件—对计算机用户或系统有害的文件、程序或软件,当通过网络传输时具有侵入性。这包括电脑病毒、间谍软件等。

传输—仅在这道问题中,传输的意思是所要求的代表信息的物件的物理移动。

翻译/颜旭雯

请在解题中注意安全,头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。



Classics... The Effective Detective

Problem No.3 Divisions I、II、III & IV

古典... 有效的侦探

长期题 3: 适合 I、II、III 和 IV 组

简介

从《神探夏洛克》到《神探南茜》,那些伟大的侦探文学启发了读者。这些角色之所以能够有效地解决问题,是因为他们拥有从不同的视角看待世界的的能力,自发地思考,创造性地解决问题,并运用逻辑来验证线索。谁能比头脑奥林匹克团队更好地解开一个谜团呢?在这道问题中,参赛队将创造他们自己创造性的、有效的侦探来找到线索并解决真实世界中的一个谜团!

A. 问题

你将被介绍给世界上最伟大的侦探之一,因为他们会跟随线索去揭开历史上一些世界之谜。侦探将调查不同类型的信息,包括一条转移注意力的线索,这分散了侦探的注意力,并与一个想让侦探失败的超级反派进行智力斗争。表演将通过发出声音和创造性地改变布景来设置场景和突出行动。参赛队还将面临使用尽可能小的空间存储其解决方案的挑战。

问题的创造性重点在于表演,侦探如何揭开这个谜团,线索和谜团如何联系起来,转移注意力的线索,智力较量,以及场景的变化。

问题的精神是创作一个原创的表演,描绘一个侦探角色揭开了从列表中选出的一个世界之谜。将会有三个参赛队创造的线索:一个隐藏为艺术品,另两个以参赛队希望的任何方式呈现。侦探角色将发现另一个“转移注意力”的线索,以分散注意力。有一个超级反派角色会试图阻止侦探,他们会在表演中展开一场智力大战。也会有声音来加强表现。整个解题方案必须完全被收纳入参赛队所选择的 1、2 或 3 个容器。

B. 限制条件

(文中粗体的词或短语见词汇表或 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则: 查阅 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解题的重要限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,本题将无法正确解答。

2. 问题澄清: 《头脑奥林匹克活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上提交和查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2020 年 2 月 15 日,将不予答复。如有必要,2 月 15 日以后,世界协会还会在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后直到临近决赛仍要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时员宣布“开始”时开始计时。在 8 分钟时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演及解题。在这道问题中,一分钟的超时是允许的,但是将根据 E7 给予扣分。

4. 成本限制为 125 美金。参赛队解题时所用的所有材料,包括风格表演,总费用不能超过成本限制。《头脑奥林匹克活动手册》中解释了成本限制以及如何判定所使用材料的价值。

5. 参赛队要创作一个原创表演,包括:

- 一个侦探角色。
- 一个列表中选择的世界之谜。
- 三条参赛队自创的来解开这个谜团的线索。
- 另一条“转移注意力”的线索。
- 一场与超级大反派的智力较量。
- 参赛队自创的声音。
- 表演中突出动作的场景变化。
- 存储在一个小空间里的解题方案。

i. 五个风格元素,其中两个是由参赛队自选的。

6. 侦探角色:

- 一个原创角色,但必须被描绘成一个人。
- 将发现线索并解决参赛队所选择的世界之谜。

7. 侦探解开的世界之谜:

a. 必须从以下清单中选出:

- (1) 亚特兰蒂斯城: 为什么它消失了?

- (2)海洋民族:他们是谁?
- (3)尼斯湖水怪:它存在吗?或者是什么?
- (4)大脚野人/雪人:它们存在吗?或者他们为什么躲起来?
- (5)纳斯卡线条:谁创造了它们?或者他们为什么被创造?
- (6)消失的佩特拉城:它为什么被建造?
- (7)幽灵船:玛丽·塞莱斯特号:它为什么被遗弃了?或者船员们发生了什么?
- (8)通古斯卡事件:导火索是什么?
- (9)青铜时代的崩溃:导火索是什么?

注意:参赛队也可以提交他们自己关于以上神秘事件的问题,并提交一份问题澄清,看看它是否被批准作为表演主题。

b.必须是表演的一部分。谜团的线索和解决方案可以是参赛队想要的任何东西。

c.必须通过实体表演,可以描述全部或部分谜团。

8.3 参赛队创造的用来揭开谜团的线索:

a.一定和表演中描绘的谜团有关。

b.必须帮助侦探解开这个谜团。

c.将来自三个不同的来源。一条将被发现隐藏在参赛队创作的艺术品中。其他线索可以以参赛队希望的任何方式呈现。

9.“转移注意力”的线索:

a.将会让侦探分心,在表演的某个时候把他引向错误的方向。

b.会被侦探揭示为一种干扰。侦探将在表演中解释为什么这条线索是一个干扰项。

c.可以是参赛队希望的,呈现为可看见的或可听见的任何内容。

d.这是除了3条必要的线索以外的线索。

10.智力较量:

a.它将发生在侦探和超级大反派之间。超级大反派:

(1)会试图阻止侦探揭开表演中的谜团。

(2)可以是参赛队想要的任何东西。

b.可以在表演期间的任何时候发生。

c.将展示侦探通过演绎推理赢得这场较量。

11.参赛队创造的声音将贯穿在整个表演中,由参赛队决定。它们旨在增强表演整体效果。

12.要求的场景变化:

a.可以包括参赛队成员在内。

b.要求改变或移动场景中的东西以创建不同的场景。

c.必须让裁判和观众可见。

13.存储解题方案:

a.所有布景、道具和在比赛开始时没有穿在队员身

上的服装,都必须能够被完全放入一个、两个或三个容器内,每个容器的尺寸总和不得超过62英寸(1.57米)(长+高+宽)。例如,27英寸×6英寸×15英寸。任一边长都不允许超过27英寸(0.69米)。尺寸的限制适用于每个容器。如果容器有把手或轮子,则把手和轮子也将计算在尺寸中。如果使用了三个容器,参赛队在D10中将得0分。如果使用二个容器,参赛队将获得10分,如果使用一个容器,参赛队在D10中将得20分。

b.计时开始时所穿的服装不需要在容器内,但它们不能用于任何其他方面,包括道具或布景。任何不在容器中的其他东西都不能在表演期间使用。

c.容器在表演中可以被使用。如果使用它们,它们必须包括在成本(B4)中,如果不使用,它们将不计入成本。

14.参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件,表格可以在www.odysseyofthemind.com/members/中找到,或者是四份由一到二张纸组成的单面复印件,规格是8.5英寸×11英寸或A4纸。表格可以是手写、打字或电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a.参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b.参赛队选择的谜团。

c.对侦探所发现的线索的简要描述以及它们将被呈现的顺序。

d.转移注意力的线索以及它在表演中何时出现。

e.在表演中智力较量将何时发生。

f.参赛队自创声音的简要描述。

g.将在何时发生场景变化。

h.参赛队选择存储解题方案的容器数量。

j.参赛队表演结束时的示意信号。

C.赛场布置和竞赛

1.比赛区域至少有7英尺×10英尺(2.1米×3米),如可能,则大些,场地不画线。参赛队必须在7英尺×10英尺的场地内准备表演。如果场地允许,参赛队也可以在7英尺×10英尺的场地外表演和/或安放设备、道具等。如果7英尺×10英尺的场地外可能引起队员跌倒,那么在离跌落边缘30英寸(76.2厘米)处标出警示线,该线仅作为提醒,而不是赛场边界。

2.提供一个三眼电源插座,如有需要,参赛队应自带接线板和转接器。

3.参赛队应该带着解题所需的所有物品和表格在比赛前15分钟到比赛区报到。

4.参赛队应该在8分钟时限内完成解题。当参赛队解题结束后,必须用信号向裁判示意。如果比赛超过了

8分钟,参赛队将会受到处罚。比赛超过1分钟,计时裁判会让参赛队停止比赛。

5.参赛队应自带清洁工具清扫赛场。如果参赛队清理场地的时间过长,或清理后仍有脏乱现象,裁判有权给予不符合运动道德行为的扣分。没列入参赛队名单的其他人可帮助清理赛场和搬移参赛队的道具。必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D.计分

- 1.表演的整体创造性(原创性、效果) 1~20分
- 2.表演的整体质量 1~20分
- 3.侦探角色 6~30分
 - a.对表演的影响 2~10分
 - b.表演中发现了三条线索 0或5分
 - c.侦探角色揭开谜团的创造性 4~15分
- 4.选定的谜团 3~20分
 - a.在表演中被侦探角色揭开 0或5分
 - b.实体表演的视觉效果 3~15分
- 5.要求的参赛队创造的线索 2~25分
 - a.如何与谜团相关联的创造性 1~10分
 - b.隐藏线索的艺术作品的艺术质量 1~10分
 - c.来自三个不同的来源 0或5分
- 6.“转移注意力”的线索 1~15分
 - a.被侦探识破是转移注意力的线索 0或5分
 - b.转移注意力方面所表现出来的创造性 1~10分
- 7.智力较量 4~20分
 - a.在侦探角色和超级大反派之间展开 0或5分
 - b.演绎推理在较量中的创造性运用 4~15分
- 8.参赛队创造的声音 2~15分
 - a.在表演期间产生并实时呈现 0或5分
 - b.对表演效果的增强 2~10分
- 9.场景变化 2~15分
 - a.在表演期间发生 0或5分
 - b.场景改变外观时体现出的创造性 2~10分

10.储存解决方案(3个容器)

..... 0、10、或20分

最高得分:200分

E.扣分

- 1.违反问题精神(每次) -1~-100分
 - 2.违反运动道德的行为(每次) -1~-100分
 - 3.队籍标志不正确或遗漏 -1~-15分
 - 4.物品不在容器中 不能在表演中使用
 - 5.外部援助(每次) -1~-100分
 - 6.超过成本限制 -1~-100分
 - 7.超时:每超过10秒扣5分,不足10秒也扣5分。(如,超过27秒,扣15分)最多扣30分。
 - 8.容器尺寸没有满足大小限制(适用于每个超尺寸的容器) 不超出2英寸=扣5分
..... 不超出6英寸=扣10分
..... 超过6英寸=扣20分
- 遗漏赛题所要求的计分项目,除不得分外,不受处罚

F.风格

(解题的详细说明,使用《2019-2020 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

- 1.在表演中红色的使用 1~10分
- 2.超级大反派服装材料使用的创造性 1~10分
- 3.自由选择 1~10分
- 4.自由选择 1~10分
- 5.以上四项在表演中的整体效果 1~10分

最高得分:50分

G.赛场主任将提供

- 1.一个7英尺*10英尺(2.1米*3米)的表演区(如可能,则大些)
 - 2.一个延伸到表演区域的三眼电源插座
 - 3.一支裁判队伍和裁判工作所需的材料
- *注意:如实际尺寸、注册程序、地面等赛场具体情况,请与赛场主任联系。这些信息不能作为问题澄清的内容。

H. 参赛队须提供

1. 四份风格表复印件、一份成本表、一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。
2. 四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。
3. 任何必须的接线板和转接器。
4. 必要的清洁工具。

I. 词汇表

容器——一个完全包围住参赛队物品的硬面外壳的包裹物。任何东西都不能伸出容器。

演绎推理——一种逻辑思维方式,让侦探仅根据表演中呈现的事实作出结论。

颜色红色——必须是可见的红色。它可以是任何红色,但必须在视觉上被识别为红色。红色必须出现在表演中真实可触的方面。

翻译/沈玉婷

请在解题中注意安全。头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。



Balsa Limbo

Problem No.4

Divisions I、II、III & IV

轻木的林波舞

长期题 4: 适合 I、II、III 和 IV 组

A. 问题

是时候来一场林波舞了, 不过这次是用轻木(Balsa)! 参赛队将会制作一个轻木(Balsa)结构, 结构相互连接的部分将被设计成可调节的来帮助结构表演林波舞。结构从障碍物的下方通过的时候, 障碍物越低, 得分越高。然而, 障碍物不得低于 1/2 英寸! 通过林波舞障碍物的测试和承重前的调节结构将在表演过程中进行。在结构完成了它的林波舞之后, 它将可以进行承重测试。承重测试将结合一个关于舞蹈和动作的主题以及一个由轻木(Balsa)制作而成的角色。

问题的创造性重点在于表演, 由轻木(Balsa)制作而成的角色, 以及舞蹈。

问题的精神在于, 参赛队要设计且只能使用轻木(Balsa)制作一个结构, 同时可以选择使用一种其他材料来支撑结构的林波舞形态。如需要, 参赛队可以选择使用胶水将结构的各个部件连接起来, 并在其上施加尽可能多的重量。在承重测试开始前, 结构必须从林波舞障碍物的下方通过, 然后再调整到测试状态。在结构表演林波舞时将会有一个声音效果, 一个由轻木(Balsa)制作而成的角色, 以及一段原创的舞蹈。表演也将结合承重测试以及一个关于舞蹈和动作的主题。

B. 限制条件

(文中粗体的词或短语见词汇表或 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则: 查阅 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解题的重要限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分, 本题将无法正确解答。

2. 问题澄清: 《头脑奥林匹克活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上提交和查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2020 年 2 月 15 日, 将不予答复。如有必要, 2 月 15 日以后, 世界协

会还会在网上发布问题澄清。因此, 2 月 15 日以后直到临近决赛仍要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时员宣布“开始”时开始计时。在 8 分钟时间里, 参赛队要完成赛场布置、风格表演及解题, 包括承重测试。当参赛队结束表演或计时员宣布“时间到”时, 比赛时间结束。

4. 成本限制为 150 美元。参赛队解题时所用的所有材料, 包括风格表演, 总费用不能超过成本限制。《头脑奥林匹克活动手册》中解释了成本限制以及如何判定所使用材料的价值。

5. 参赛队的解题要体现在一个原创的表演中, 包括:

a. 一个相互连接且只能由轻木(Balsa)制成的测试结构。可以用胶水把轻木条粘合在一起。在林波舞形态下, 只用来连接结构部分的其他材料是被允许的, 但是将计入结构的总重量。

b. 结构从林波舞障碍物下方通过, 然后如果有必要的话, 被调整后进行承重测试。障碍物的高度将决定参赛队林波舞的得分。调整结构意味着改变它的形状, 从林波舞的形态调整到需要承压的形态。

c. 一个示意结构在表演林波舞的声音效果。

d. 一个由轻木(Balsa)制作而成的角色。

e. 一段原创的舞蹈。

f. 一个包括承重测试、舞蹈和动作的主题。

g. 五项风格元素, 其中包括两个参赛队自选元素。

6. 结构:

a. 必须只能由轻木(Balsa)以及用来连接轻木(Balsa)的胶水组成。

b. 允许有一种其他材料作为结构的一部分。然而, 这种材料只能在林波舞时用作连接并且不能够有支撑重量的作用, 同时将计入结构的重量。

c. 重量不超过 18 克, 这包括了胶水和用作连接的其他材料。

d. 必须从一个由参赛队选择高度的林波舞障碍物下方通过, 然后再调整为测试高度(见 B10f)。

e. 放置在测试装置底座上,在支撑承压板(见图 B)和一块杠铃片时,高度最小为 8 英寸(20.32 厘米)。如果裁判认为有用来达到最小高度而不承受重量的延伸木条是不允许的。

f. 必须是一个由参赛队员设计和制作的单一组合物体,不能受外界的任何影响(见 B21)。所有轻木(Balsa)条必须始终保持互相连接,包括在穿过障碍物重新调整后。在任何时候结构都不能有任何东西被添加或移除。

g. 在调整到测试状态时,轻木(Balsa)条必须与至少另一根轻木(Balsa)条接触以保证是一个单一组合物体。

h. 可以使用其他物品和 / 或装置来组装,但这些物品必须在比赛称重前去除。

i. 必须要有一个贯通整个结构高度的开口,可以容纳一根直径为 2 英寸(5.1 厘米)的安全管。因此,结构的开口必须大于 2 英寸。开口将在称重区被检测。在放置杠铃片过程中,安全管必须处在结构的开口中(见图 A)。

7. 用于结构制作的轻木(Balsa):

a. 必须只能是商业生产的轻木(Balsa)条,参赛队不允许使用其他任何类型的轻木(Balsa)。轻木(Balsa)可以通过以下方式购买: www.odysseyofthemind.com/shop/——任何于 2019~2020 活动年度里在世界头脑奥林匹克协会购买的轻木(Balsa),都是符合规定的。参赛队必须提供世界协会的发票,上面有购买信息,包括交易日期。

b. 参赛队收到木条时,木条的横截面必须是 1/8 英寸 × 1/8 英寸,长度至少是 36 英寸(0.91 米)。参赛队不允许把尺寸过大的木头(宽度或厚度大于 1/8 英寸)通过切割达到横截面为 1/8 英寸 × 1/8 英寸的木条。

c. 在木条的大部分长度上,横截面必须是 1/8 英寸 × 1/8 英寸(0.32 厘米 × 0.32 厘米)。有些厂商切割木条时会有不同,所以被允许的尺寸范围为 0.115 英寸至 0.135 英寸(0.31 厘米至 0.33 厘米)。任何横截面不在 0.115 英寸至 0.135 英寸(0.31 厘米至 0.33 厘米)之间的木条都会被认作禁止使用的木条。参赛队允许在小范围内进行打磨或切割木条,只要在木条大部分的长度上横截面是 1/8 英寸 × 1/8 英寸。

d. 除参赛队员外,其他人不能挑选木材。参赛队员可以从普通渠道获得木材,但其他人不允许参与木材挑选。

e. 必须由参赛队自行切割。唯一例外的是原始的木条已呈垂直地被切割了,如 B7a 和 b 所规定。

f. 必须按原样使用。轻木(Balsa)不允许用任何方式被加固。例如:使用催速剂(促进剂)是不被允许的。水、热空气以及冷空气不被认为是用来提升强度。

8. 如果结构中使用了胶水:

a. 由制造商家提供的管状物、容器、盒子或说明书上的商标,必须印有胶水、环氧树脂、结合剂或胶粘剂的字样。可以使用多种型号的胶水。所使用胶水的容器和包装必须被带到称重区。

b. 必须是从商店购买的。不能在胶水中加任何东西,也不能和其他东西混合,除非制造商指定的由一起出售的材料组合而成的胶水。不允许使用速干剂。

c. 必须只能用于将轻木条粘合成互相连接的单个结构。

9. 涉及结构的测量、称重、检查木条、开放区(见图 A)和人为加固等事宜都发生在比赛前的称重区。非称重区的裁判们可以将这些事宜反馈给称重区裁判。处罚可以在参赛队比赛前和 / 或比赛后进行。

10. 结构从林波舞障碍物下通过:

a. 将发生在 8 分钟的表演内。

b. 必须发生在承重测试开始之前。参赛队没有尝试通过障碍物的次数限制。可以以任何方式完成,但林波舞障碍物必须处于所规定的高度之一。参赛队可以在任何时候要求裁判升高或者降低林波舞障碍物。

c. 将以林波舞的形态开始。

d. 将根据结构所通过的林波舞障碍物(由赛场主任提供)的高度获得相应的分数。参赛队将从以下高度中选择林波舞障碍物的高度:1 英寸,2 英寸,3 英寸或 4 英寸。

e. 允许包含一种其它材料在林波舞的状态下连接结构的部件,但不是必须的。如果参赛队决定用一种其它材料来作为连接,这种材料不能帮助支撑重量并且它必须始终保持与结构相连。如果使用了其它材料,它将计入结构的重量中。

f. 在调整到测试高度时也将保持相连。只有当结构被调整至 8 英寸或更高时,它才可以被放到测试装置上并开始承重测试。结构的任何部分在任何时间都不能够被移除。结构的所有部分在林波舞形态和测试形态时都必须始终保持相互连接。

11. 声音效果将在结构表演林波舞的时候发生。它必须足够响亮来让裁判和观众听见。可以是参赛队希望的任何东西,但必须由参赛队在表演期间所制造。

12. 由轻木(Balsa)制作而成的角色。

a. 除了真实存在的或已知的人物或角色,可以是参赛队所希望呈现的任何东西。

b. 可以由任何尺寸的轻木(Balsa)制作而成。它可以由胶水或参赛队希望的任何其他东西连接在一起,但它必须要能够被识别出是轻木(Balsa)。可以增加装饰。

13. 原创的舞蹈必须是由参赛队设计的舞蹈动作。舞蹈动作的设计必须是原创的。舞蹈风格不需要是原

创的。舞蹈可以在表演中的任何时间发生。

14. 表演的主题可以是参赛队希望的任何东西,但它必须包括承重测试,舞蹈和动作。

15. 参赛队每次只能往结构上放置一块杠铃片。第一个重量必须是赛场主任提供的承压板,它将计入总承重量中。

16. 要求参赛队员小心地选择、提起、搬运和把杠铃片放置到结构上。在放置杠铃片时,参赛队可以选择成人帮助,但只适合第 I 组和第 II 组的如下情况:

a. 成人不能帮助参赛队选择往结构上放置的杠铃片。

b. 第 I 组和第 II 组的参赛队可以决定他们是否需要成人帮助。从参赛队选择好放置的杠铃片到杠铃片被平稳放置到结构上之间,参赛队可以随时选择成人的帮助。

c. 第 I 组的参赛队在放置 20 磅(近 10 千克)以上的杠铃片时,可以由一名成人(18 岁或更大)帮助,但至少有一名参赛队员同时放置。

d. 第 II 组的参赛队在放置 40 磅(近 20 千克)以上的杠铃片时,可以由一名成人帮助,但至少有一名参赛队员同时放置。

e. 成人只允许协助。如果裁判认定成人参与了选择杠铃片,或者在放置杠铃片的时候一名或多名参赛队员没有起作用时,裁判会要求参赛队将杠铃片取下放回还未被使用的杠铃片堆中再继续重量承压。如果杠铃片没有被放回原处,且参赛队员继续承重,成人将被算作违规。除以上之外没有其他限制。

* 只允许一名成人(18 岁或更大)在比赛场地内帮助参赛队。成人可以帮助一名或多名参赛队员把杠铃片从地面提起或帮助搬运。同样,成人还可以帮助一名或多名参赛队员把杠铃片放置到结构上,不管他们是否已经帮助搬运杠铃片。

17. 如果参赛队员和裁判在安全区域内,在结构支撑重量、参赛队员的头低于承压板时,他们必须戴上安全护目镜、塑料眼镜或由裁判认可的其他保护眼睛的东西。这条规则适用于在安全区域的任何人(见 E12)。

18. 一块杠铃片必须在队员没有接触的情况下在杠铃片堆上保持 3 秒钟后才能计入承重总重量。

19. 如果杠铃片堆的高度达到安全管的顶端,参赛队必须在安全管上加一根延伸管(如果赛场主任提供的话)。

20. 参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的解题明细表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 的表格栏中找到,或者是四份由一到两张纸组成的单面复印件,规格是

8.5 英寸 × 11 英寸或是 A4 纸,表格必须手写、打字或者计算机打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a. 参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b. 在林波舞期间需要被打分的声效果。

c. 对轻木(Balsa)角色的简要描述以及它在表演中何时出现。

d. 参赛队将使用什么信号来表示他们完成了他们的表演(承重在时间允许范围内可以继续)。

21. 关于外部援助的提醒:所有的外部援助条例适用于此。参赛队员要负责一个原创的设计以及制作一个原创结构。拍摄或参考其他参赛队的解题方法将被视作外部援助。

C. 赛场布置和竞赛

1. 至少有一个 18 英尺 × 18 英尺(5.5 米 × 5.5 米)的舞台或场地用于比赛,如大些则更好。赛场不划线。参赛队必须准备在 18 英尺 × 18 英尺的场地表演,包括结构测试。如果场地容许,参赛队可以在这个区域外表演,和/或放置器材、道具等。如果在 18 英尺 × 18 英尺的场地外有可能引起参赛队员跌落危险的话,那么在距离跌落边缘 30 英寸(76.2 厘米)处用胶带标出警示线。这只是用于提醒,并不是边界。

2. 按照比赛时刻表,参赛队至少要在比赛开始前提前 30 分钟带着结构和胶水(如果使用了)到称重区报到,并在那儿进行检测。部分协会可能会要求更早的报到时间。

3. 称重区裁判会要求参赛队把结构调整到林波舞形态。在任何形态下,结构都不允许低于 1/2 英寸才能够在林波舞计分。之后裁判会让参赛队将结构调整至承重测试的形态。

4. 如果结构没达到规定要求,称重区裁判在比赛开始前会尽量给参赛队提供机会修改,使其达到要求或让队员提供另外的结构。通常情况下,修改应在比赛开始前 20 分钟完成。如果结构在称重区检测结束前已达到要求,将不予扣分。

5. 结构在称重、测量并且归位到林波舞形态后,一名裁判会提供一个专用袋,参赛队自己将结构放入专用袋,并保管在称重区。裁判会在装有结构部件的专用袋外贴上称重检查单。称重区的裁判会提供专用袋,参赛队也可以在裁判允许的情况下使用自带的容器。参赛队直到比赛开始前 25 分钟才可以取回它们。

6. 参赛队员必须在规定的比赛时间前 20 分钟,带着所有的解题需要的物品到比赛场地报到。在准备区裁判发出准备开始命令前,参赛队不得取走称重检查单。若称重检查单被移动过,专用袋被擅自变动过,或

结构被移动过,参赛队必须重新到称重区进行检查。根据情况,参赛队会因违反问题精神而受到处罚。

7.如果参赛队在结构毁坏后想继续表演,他们应该通知准备区裁判。如果参赛队在结构毁坏之前完成了表演,并且已经给出了表演结束的信号,参赛队将被允许继续放置杠铃片,直到发生 C11 或 C12 中任何一种情况。

8.参赛队应自带清洁工具清扫赛场。如果参赛队清理场地的时间过长,或清理后仍有脏乱现象,裁判有权给予不符合运动道德行为的扣分。没列入参赛队名单的其他人可帮助清理赛场和搬移参赛队的道具。必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

9.一个三眼的电源插座将被提供。如果需要,参赛队必须自行携带接线板以及适配器。

10.如果可能,测试装置将会放在结实的、水平的地板上。测试装置放在由胶带显示的 60 英寸×60 英寸安全区的中央。胶带线是用来提醒参赛队员,在接近测试装置时必须戴上安全眼镜。参赛队员不允许移动测试装置。

11. 参赛队有 8 分钟时间进行结构测试和展示表演。当裁判说“时间到”时,参赛队必须停止所有的活动。或者参赛队可以发出一个信号来表示他们的表演结束了。

12. 在赛场内赛场主任会提供一个林波舞障碍物。在准备区时,一名裁判会把林波舞障碍物调整至参赛队所要求的高度。如果结构不能顺利通过障碍物,参赛队可以要求裁判调整高度,或者参赛队也可以调整他们的结构。参赛队可以无限次地尝试来让结构成功从林波舞障碍物的下方通过,然后他们可以开始承重测试。

13.在结构表演完林波舞之后,无论成功与否,参赛队将把结构调整至少 8 英寸的高度来进行承重测试。这个调节过程将在称重区进行演示和测量。一旦在表演中结构被调节了,它就可以被放置到测试架上并且开始承重测试。

14.在安放承压板时,参赛队员可以接触和调整结构。一旦参赛队往承压板上开始放置杠铃片,那么任何人都不能接触结构。如果参赛队员想调整结构,他们必须移去所有杠铃片。参赛队不需要移除承压板,但是如果需要他们也可以自行选择。参赛队在重新放置杠铃片前,可以接触结构。

15.遇到以下情况承重测试结束:

- a. 承压板或结构的任何部分碰到测试装置的任一支柱。
- b. 结构的任何部分碰到除了测试装置底座的表面及承压板底部外的任何东西。

c.顶端的一块杠铃片靠在安全管上,并且裁判认定管子有助于支撑杠铃片堆。如果时间允许,可以给参赛队一个机会,调整杠铃片,继续承重测试。

d.杠铃片堆高出整个安全管高度,包括延伸管,如果赛场主任提供的话。

e.参赛队提出想要终止承重。

D. 计分

- 1.表演的整体创造性 1~15 分
- 2.表演呈现的整体质量 1~15 分
- 3.承压的重量(将根据每场比赛承压的最高重量计算相应分值) 1~100 分
(在每个组别中,承压重量最高的参赛队将获得 100 分。所有其他的参赛队将根据所承压重量的百分比获得成比例的分数。)
- 4.结构从林波舞下方通过
..... 0、10、15 或 20 分
 - a.从 1/2 英寸下方通过 承重分为 0 分
 - b.从 1 英寸下方通过 20 分
 - c.从 2 英寸下方通过 15 分
 - d.从 3 英寸下方通过 10 分
 - e.从 4 英寸下方通过 0 分
- 5.声音效果 1~10 分
 - a.在结构表演林波舞时发生 0 或 5 分
 - b.表演中的效果 1~5 分
- 6.轻木(Balsa)制作而成的角色 3~15 分
 - a.角色建造的创造性 2~10 分
 - b.它的形象在表演中的作用 1~5 分
- 7.舞蹈 1~10 分
 - a.在表演过程中发生 0 或 5 分
 - b.创造性 1~5 分
- 8.舞蹈和动作以及承重测试与表演的融合
..... 3~15 分

最高得分:200 分

E. 扣分

- 1.违反问题精神(每次) -1 ~ -100 分
- 2.违反运动道德的行为(每次) -1 ~ -100 分
- 3.队籍标志不正确或遗漏 -1 ~ -15 分
- 4.外部援助(每次) -1 ~ -25 分
- 5.非参赛队员切割木条、使用胶水或以任何方式对结构进行加工 承重分为 0 分
- 6.超过成本限制 -1 ~ -100 分
- 7.人为加固结构 -5 ~ 承重分为 0 分
- 8.结构没有从林波舞障碍物下方通过

..... -75分
9. 结构从设置在称重区的 1/2 英寸的林波舞障碍物的下方通过了 承重分为 0分

10. 结构不符合规定并且在称重结束时未做修改:
a. 结构超重(重量由每个赛场提供的以克计量的官方天平决定)。任何重量大于 18 克的结构,每超 0.1 克扣 5 分,直至超重 2 克。超过 2 克或更多则承重分为 0。扣分不能超出承重得分。

b. 小于或大于规定尺寸的木条(见 B7c)
(如果木条不平整,而其余部分符合限制条件的不扣分)承重分为 0分

c. 结构没达高度:
(1)* 少于 8 英寸,超过 $7\frac{7}{8}$ 英寸 -50分

(2) $7\frac{7}{8}$ 英寸或更少 承重分为 0分

11. 结构中的开口不能让直径为 2 英寸的圆柱通过整个高度 承重分为 0分

12. B6b 中的其他材料帮助结构支撑重量
..... 必须被去除或 -75分

13. 如果参赛队员在安全区域内,头低于承压板且没有戴护目镜,那么参赛队必须停止放置杠铃片,直到参赛队员戴上护目镜。计时将继续。

14. 如果一个成人挑选了一块杠铃片或在参赛队员没有参与下放置了杠铃片,这块杠铃片不计入承重量。杠铃片必须被搬离,再以恰当方式安置杠铃片是计分的。裁判将警告参赛队和成人。如果在 2 次警告后继续这么做,那么每一次的发生要作外部援助处罚,每次扣除 10 分。

如果扣分总和超出承重得分,这些扣分合计将被用承重分为 0 分来替代。

参赛队遗漏题目所有要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

F. 风格

(解题的详细说明,使用《2019-20 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式 4 份。)

1. 一件服装如何变大或看上去变大的创造性 1~10分
2. 一个道具的艺术质量 1~10分
3. 参赛队自由选择 1~10分
4. 参赛队自由选择 1~10分
5. 以上四项在表演中的整体效果 1~10分

最高得分:50分

G. 赛场主任将提供

在称重区:

- a. 一个以克计量的天平,精确度达到 1/10 克。
- b. 一个检测木料厚度的测微计或其他设备。
- c. 一个 2 英寸直径的圆柱测量装置,以及一个 1/2 英寸的林波舞障碍物来测量所要求的高度。
- d. 一把精确的尺或仪器,能测量结构的尺寸。
- e. 一个存放参赛队结构的袋子。
- f. 将称重检查单贴在袋子外面的胶带。

在每个赛场:

- a. 一个 18 英尺 × 18 英尺(5.5 米 × 5.5 米)的比赛区域,能大些更好。
- b. 一个静置在桌上有以下高度的林波舞障碍物:1 英寸,2 英寸,3 英寸或 4 英寸。
- c. 一个延伸到表演区域的三眼电源插座。
- d. 测试装置和 60 英寸 × 60 英寸(1.5 米 × 1.5 米)的用胶带标明的安全区域。
- e. 一根 12 英寸长的延伸安全管(如果有的话)。
- f. 三副安全护目镜:一副裁判使用,两副参赛队员使用。

g. 裁判队伍和裁判工作所需的材料。

h. 至少有 400 磅的杠铃片,从 5 磅到 45 磅的各种规格,每块杠铃片都有一个直径为 2 英寸的孔。如队员需要更多的杠铃片,需在报名时向赛场主任说明。参赛队不允许携带并使用他们自己的杠铃片。

* 注意:如果你了解赛场的有关情况,如竞赛场地的范围、杠铃片的大小和总重量、承压板的重量、登记程序、地面情况等,请与赛场主任进行联系。关于这些信息,不能成为问题澄清的内容。

H. 参赛队须提供

1. 四份风格表,一份成本表,一份外部援助表以及参赛队所有的问题澄清。

2. 四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。

3. 护目镜或其他眼睛保护物。当然,参赛队可以使用赛场主任提供的两副护目镜。

4. 任何必需的接线板或转接器。

5. 必要的清扫工具。

I. 单位换算表

长度:

1 英寸 = 2.54 厘米 1 英尺 = 30.48 厘米

1 厘米 = 0.39 英寸 1 米 = 3.28 英尺

重量:

1 盎司 = 28.35 克 1 克 = 0.035 盎司

1 磅 = 0.45 千克 1 千克 = 2.2 磅

J. 词汇

互相连接——附着在一起。部件可以用胶水粘合在一起。一个互相连接的结构可以在任何接触点上被抓住，被举起，在任何方向上被旋转和保持完整的连接。木条可以改变方向或位置，但它们必须像一个部件那样可以移动。

预防措施

● 在近看结构承重时必须使用眼睛保护物，如面罩、安全眼镜、护目镜等。倒塌的结构碎片会弹出几英尺远。

● 在承压板或杠铃片上放置杠铃片时当心手指。

● 时刻注意结构、测试装置和杠铃片堆，以防倒塌时受伤。

● 除非必要，否则不要站得太靠近结构、测试装置和杠铃片堆，以防不小心碰到。

● 使用一根安全管穿过杠铃片中央的孔，这有助于防止杠铃片堆倾倒。

● 比赛前杠铃片下面要垫胶合板或硬木板或体操垫，有助于防止损坏地板。

● 高级黏合剂使用时非常危险，有些黏合剂会散发出有毒气体，阅读并按照制造商说明书上所有预防事项和指导去做。推荐使用无毒的模型飞机的木头黏合胶水，如使用了有毒胶水，要采取适当措施，例如适当的通风并有成人的指导。

翻译/时 豪

请注意安全，头脑奥林匹克协会对解题中的任何损坏和受伤不承担责任。



Gibberish or Not

Problem No.5

Divisions I、II、III & IV

简介

在每一种已知的语言中,都有一些短语不代表其字面的意思。这类短语都提供了简洁明了的信息,但是往往和短语本意无关。

例如,如果称你是一匹“黑马”,其实指的是一名不被看好却表现令人印象深刻的竞争者。你能想象这些众所周知的短语首次被以隐喻的方式使用的场景吗?何不尝试一些新事物而当一次“豚鼠”(试验品)?或者你给你的朋友讲一个故事,而对方说“别拉着我的腿”(别开玩笑)!

参赛队将展示当一个不知所云的短语被“扭曲”时可能发生的事情,直到它被赋予一个含义。

A. 问题

在这道题目中,参赛队将创作和表演一个故事。故事关于一些没有实际含义的短语被赋予含义。一个不知所云的角色将制造3个让人不知所云的短语。一个拥护者角色将与其他人讨论并宣布这些短语的真实含义,这使得不知所云的短语变得有意义,同时也显得不知所云者非常有智慧。大众都接纳了这些不知所云的短语作为一种智慧的表达,但是一个儿童角色明白那些所谓的“真实含义”其实和这个不知所云的短语毫无关系。当大家都陶醉于不知所云者的聪明才智而举办一个庆祝活动时,这个儿童看到不知所云的短语在帮助社会,于是决定不告诉大家这些短语不过是没有含义的胡言乱语而已。

本题的创造性重点在于表演,不知所云的角色,不知所云的短语如何被转化为智慧的表达,拥护者和儿童角色,大众的描绘,以及庆祝活动。

问题的精神是创造一个原创的关于不知所云者的幽默表演。这个角色创造3个不知所云的短语让人们试图找到每一个背后的含义。一个拥护者将呈现这些短语的“真实含义”并作为一种智慧的表达,大众对此

不知所云

题目 5: 适合 I、II、III 和 IV 组

都感到高兴。一个儿童知道这些所谓的“真实含义”其实和不知所云的短语毫无关系,但是看到大家都很开心地唱歌于是决定保守秘密。

B. 限制条件

1. 一般规则: 查阅 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解题的重要限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,本题将无法正确解答。

2. 问题澄清: 《头脑奥林匹克活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上提交和查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2020 年 2 月 15 日,将不予答复。如有必要,2 月 15 日以后,世界协会还会在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后直到临近决赛仍要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时员宣布“开始”时开始计时。在 8 分钟时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演及解题。在这道问题中,一分钟的超时是允许的,但是将根据 E6 给予扣分。

4. 成本限制为 125 美元。参赛队解题时所用的所有材料,包括风格表演,总费用不能超过成本限制。《头脑奥林匹克活动手册》中解释了成本限制以及如何判定所使用材料的价值。

5. 参赛队要创作一原创表演,包括:

a. 一个不知所云的角色和 3 个不知所云的短语。

b. 一个拥护者角色和对于不知所云短语的解释。

c. 一个儿童角色和他(她)不揭穿短语本身其实是胡言乱语的原因。

d. 大众(呈现为由个体组成的一个团体)。

e. 一场包含一首原创歌曲的庆祝活动。

f. 五个风格元素,其中两个是由参赛队自选的。

6. 不知所云的角色:

a. 可以用参赛队希望的任意方式表演。

b.必须是原创的人类角色。他不能被描绘成或代表一个可被识别的已知角色或人物。

c.必须制造 3 个需要被其他人解释的短语。

7.三个不知所云的短语:

a.必须在表演现场呈现,可以有更多短语,但是只有 3 个将被计分。

b.被捍卫者解释并令短语看起来很有智慧并且有帮助的。

c.被用一种方式解释,这个解释将给予短语一个原创的真实含义并且带给大众快乐。

8.拥护者角色:

a.可以用参赛队希望的任意方式表演。

b.必须是原创的人类角色。他不能被描绘成或代表一个可被识别的已知角色或人物。

c.将解释不知所云者的短语并且给予其价值和意义,从而带给大众快乐。

9.儿童角色:

a.必须表演为一个人类的儿童,但是可以用参赛队希望的任意方式表演。

b.令裁判和观众意识到他明白短语实际上是不知所云的。

c.将让裁判和观众知道为什么他没有揭露不知所云者短语的真相,而是让大众接受他们所谓的“真实含义”。

10.大众:

a.必须以参赛队所希望的任意形式表演为人类。

b.必须视觉上和(或)听觉上展示这些不知所云的短语让他们感到快乐。

11.庆祝活动:

a.可以用参赛队所希望的任意形式表演。

b.必须包括 3 个所要求的角色(不知所云者、拥护者、儿童)和全部(或部分)大众。

c.必须包括一首现场表演的原创歌曲(音乐和歌词)。

12.参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 中找到,或者是四份由一到二张纸组成的单面表格复印件,规格是 8.5 英寸 × 11 英寸或是 A4 纸,表格必须手写、打字或者计算机打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a.参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b.不知所云者角色的简要描述。

c.拥护者角色的简要描述。

d.3 个在 D5 中计分的不知所云的短语。

e.儿童角色的简要描述。

f.大众的表演方式的简要描述。

g.庆祝活动的简要描述。

h.参赛队表演结束时的示意信号。

C.赛场布置和竞赛

1.比赛区域至少有 7 英尺 × 10 英尺 (2.1 米 × 3 米),如可能,则大些,场地不画线。参赛队必须在 7 英尺 × 10 英尺的场地内准备表演。如果场地允许,参赛队也可以在 7 英尺 × 10 英尺的场地外表演和/或安放设备、道具等。如果 7 英尺 × 10 英尺的场地外可能引起队员跌倒,那么在离跌落边缘 30 英寸(76.2 厘米)处标出警示线,该线仅作为提醒,而不是赛场边界。

2.提供一个三眼电源插座,如有需要,参赛队应自带接线板和转接器。

3.参赛队应该带着解题所需的所有物品和表格在比赛前 15 分钟到比赛区报到。

4.参赛队应该在 8 分钟时限内完成解题。当参赛队解题结束后,必须用信号向裁判示意。如果比赛超过了 8 分钟,参赛队将会受到处罚。比赛超过 1 分钟,计时裁判会让参赛队停止比赛。

5.参赛队应自带清洁工具清扫赛场。如果参赛队清理场地的时间过长,或清理后仍有脏乱现象,裁判有权给予不符合运动道德行为的扣分。没列入参赛队名单的其他人可帮助清理赛场和搬移参赛队的道具。必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D.计分

1.表演的整体创造性(原创性、效果)

..... 1~15 分

2.表演的整体质量

1~15 分

3.不知所云的角色

4~30 分

a.创造性(包括外表和行为等所有方面)

..... 2~15 分

b.表演中的效果

2~10 分

c.制造 3 个不知所云的短语

..... 0 或 5 分

4.拥护者角色

4~30 分

a.创造性(包括外表和行为等所有方面)

..... 2~15 分

b.表演中的效果

2~10 分

c.解释 3 个不知所云的短语

..... 0 或 5 分

5.不知所云的短语

8~40 分

a.如何更好地展示为不知所云的

..... 2~10 分

- b. 每个短语如何从不知所云变成一种智慧的表达的创造力(每个 1~5 分) 3~15 分
- c.“真实含义”的原创性(每个 1~5 分) 3~15 分
6. 儿童角色 2~20 分
- a. 表演中的效果 2~15 分
- b. 展示一个不揭穿不知所云短语真相的理由 0 或 5 分
7. 大众 2~15 分
- a. 表演的创造性 2~10 分
- b. 表现出他们因为 3 个不知所云的短语而开心 0 或 5 分
8. 庆祝活动 3~20 分
- a. 表演的创造性 1~5 分
- b. 原创歌曲的效果 2~10 分
- c. 包括了所需要的角色 0 或 5 分
9. 整体幽默性 4~15 分

最高得分:200 分

E. 扣分

1. 违反问题精神(每次) -1~100 分
2. 违反运动道德的行为(每次) -1~100 分
3. 队籍标志不正确或遗漏 -1~15 分
4. 外部援助(每次) -1~25 分
5. 超过成本限制 -1~100 分
6. 超时:每超 10 秒钟扣 5 分(例如:超时 27 秒扣 15 分)最多扣 30 分

遗漏赛题所要求的计分项目,除不得分外,不受处罚。

F. 风格

(解题的详细说明,使用《2019~2020 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式 4 份。)

1. 一件服装改变为另一个外观的创造性 1~10 分

2. 全体或部分大众表演的艺术质量 1~10 分
3. 自由选择 1~10 分
4. 自由选择 1~10 分
5. 以上四项在表演中的整体效果 1~10 分

最高得分:50 分

G. 赛场主任将提供

1. 一个 7 英尺 × 10 英尺(2.1 米 × 3 米)的表演区域(如可能,则大些)。
2. 一个延伸到表演区域的三眼电源插座。
3. 一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

注意:诸如实际尺寸、地面等赛场具体情况,请与赛场主任联系。这些信息不能作为问题澄清的内容。

H. 参赛队须提供

1. 四份风格表复印件,一份成本表,一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。
2. 四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。
3. 任何必须的接线板和转接器。
4. 必要的清洁工具。

I. 词汇表

没在词汇表上出现的斜体词请参阅 2019~2020 年度《头脑奥林匹克活动手册》。

参赛队希望的任意方式—所有被要求的角色都可以用参赛队希望的任何形式表演。但是必须符合《头脑奥林匹克活动手册》中对于“角色”的定义,并且必须是现场表演的。

翻译/周长青

请在解题中注意安全,头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。



The Fashion Bug

Primary Problem

Grades • K-2

时尚小虫

初级题:幼儿园—小学2年级

简介

头脑奥林匹克幼儿组赛题旨在向年幼学生介绍头脑奥林匹克。这道题按照计分并且互相竞争的赛题来编写,如有需要,可参照并进行打分。参赛队将在赛后收到有关他们解题方法的反馈信息,以在未来的头脑奥林匹克解题中受用。

A.问题

参赛队的问题是创作并进行幽默的表演,其中包括一场昆虫时装秀。在一位旁白者描述他们所穿着的奇怪的和寻常的时装时,一位崭露头角的设计师将被提及。一首参赛队创作的歌曲、一则广告、和一位时装表演的评论家都将是表演的一部分。

问题的创造性重点在于表演、昆虫的时装、崭露头角的设计师设计时装的灵感、旁白者的介绍、歌曲、广告以及评论家的扮演。

问题的精神是参赛队创作并呈现一个原创的幽默表演,描绘一个时装秀,其中包括由昆虫角色穿着展示的一套不同的服装。旁白者将公布并描述每一套时装,一位崭露头角的设计师将解释其中一套时装背后的灵感,而评论家则会对它们发表意见。表演还将包含团队创作的歌曲和广告。

B.限制条件

(文中粗体的词或短语见词汇表或2019~2020年度《头脑奥林匹克活动手册》)

1.一般规则:阅读2019~2020年度《头脑奥林匹克活动手册》。本手册每年更新一次,包括解决头脑奥林匹克赛题的重要规则和比赛需要的表格。即使这不是一道互相竞争的赛题,参赛队也必须参考并遵守手册的“比赛规则”部分,以保证安全并防止受伤。

2.问题澄清:本题没有问题澄清。

3.比赛时间限制为8分钟。当计时裁判说“开始”,解题开始。8分钟包括赛场布置、风格表演和解题。

4.成本限制为125美元。解题所需的材料,包括风格表演,不得超出这个成本限制。《活动手册》解释了成本限制并列出了不计入成本的物品。

5.参赛队将创作一个幽默表演,包括:

- 昆虫时装秀。
- 一位崭露头角的设计师。
- 一位描述时装的旁白者。
- 一首参赛队创作的歌曲。
- 一则广告。
- 一位评论家。
- 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。

6.时装秀:

a.将穿着展出三套不同的时装。可以穿着展示更多的时装,但在D3中只有三套时装会被计分。时装可以是团队所希望的任何东西,但必须在表演中被分别穿着展示。三套时装必须分别属于以下类型:

- 在恶劣天气下要穿的东西。
- 在室内要穿的东西。
- 参赛队自由选择。

b.将由时髦小虫来当模特,它们是昆虫角色。昆虫可以是任何类型的,真实或虚构的,并以参赛队所希望的任何方式扮演。

c.可以发生在任何场景中。

7.崭露头角的设计师:

a.可以是团队所希望的任何东西,但必须由一名或多名队员扮演。

b.将介绍一套时装背后的创作灵感。

8.旁白者:

a.当时装首次在时装秀上亮相时公布这套时装所属的B6a中列出的时装类型。

b.不必在时装秀中被观众看见,但如果参赛队希望,旁白者可以被观众看到。

9. 参赛队创作的歌曲:

- a. 必须现场表演。
- b. 必须是参赛队的原创作品,但它可以是给事先录制的音乐进行原创填词。
- c. 可以在表演的任何时候出现。

10. 广告:

- a. 可以是团队所希望的任何东西,但它必须为某些东西做广告。
- b. 可以在表演的任何时候出现。可以有更多广告,但只要要求一则。

11. 评论家:

- a. 必须由一名或多名队员扮演。
- b. 对每款时装发表评论。

12. 参赛队应向准备区裁判提交四份由一到两张纸组成的单面表格复印件,规格为 8.5 英寸 x 11 英寸或是 A4 纸。表格必须手写、打字或电脑打印,内容必须包括:

- a. 参赛队的名称、编号、赛题和组别。
- b. 三套时装被穿着展示的顺序以及对应类型(恶劣天气、室内、参赛队自选)。
- c. 表演中崭露头角的设计师何时出现。
- d. 表演中参赛队原创歌曲何时出现。
- e. 表演中广告何时出现。
- f. 表演中评论家何时点评每套时装。
- g. 参赛队表演结束时的示意信号。

C. 赛场布置和竞赛

1. 至少有一个 7 英尺 x 10 英尺(2.1 米 x 3 米)的舞台或场地用于比赛,如大些则更好。赛场不划线。参赛队必须准备在 7 英尺 x 10 英尺的场地表演。如果场地容许,参赛队可以在这个区域外表演,和 / 或放置器材、道具等。如果在 7 英尺 x 10 英尺的场地外有可能引起参赛队员跌落危险的话,那么在距离跌落边缘 30 英寸(76.2 厘米)处用胶带标出警示线。这只是用于提醒,并不是边界。

2. 所有道具由参赛队自备。如果参赛队要参加正式比赛,赛场主任将告知参赛队可否使用桌椅等标准设备(有意参加正式比赛的参赛队务必提前与赛场主任协商安排比赛事宜)。

3. 参赛队员在准备区域候场,直到裁判说“比赛开始”方可入场。参赛队应该在 8 分钟时限内完成解题。表演结束时,参赛队必须给出结束信号。

4. 拆除道具和清理场地可以在比赛结束后进行。不在参赛名单上的其他人可以帮助参赛队清理场地并搬移道具。

D. 计分

如果作为比赛,评分如下所示:

- 1. 表演的整体创造性 1~15 分
- 2. 表演的整体质量 1~15 分
- 3. 时装秀 10~60 分
- a. 第一套时装 2~15 分
- (1) 艺术质量 2~10 分
- (2) 由一位昆虫角色穿着展示 0 或 5 分
- b. 第二套时装 2~15 分
- (1) 艺术质量 2~10 分
- (2) 由一位昆虫角色穿着展示 0 或 5 分
- c. 第三套时装 2~15 分
- (1) 艺术质量 2~10 分
- (2) 由一位昆虫角色穿着展示 0 或 5 分
- d. 整体创造性 4~15 分
- 4. 崭露头角的设计师 4~30 分
- a. 描述其中一套时装的灵感 0~5 分
- b. 灵感如何与时装相关的创造性 2~10 分
- c. 表演中的效果 2~15 分
- 5. 旁白者 2~15 分
- a. 公布了三套时装 0 或 5 分
- b. 旁白者的介绍如何与时装秀相契合的创造性 2~10 分
- 6. 参赛队原创歌曲 4~20 分
- a. 整体创造性 2~10 分
- b. 对表演的影响 2~10 分
- 7. 广告 1~15 分
- a. 为某样东西做广告 0 或 5 分
- b. 整体创造性 1~10 分
- 8. 评论家 2~20 分
- a. 点评了每套时装 0 或 5 分
- b. 角色扮演的创造性 2~15 分
- 9. 表演的整体幽默程度 2~10 分

最高得分:200 分

E. 扣分

如果作为比赛,扣分如下所示:

- 1. 违反问题精神(每次) -1~-100 分
- 2. 违反运动道德的行为(每次) -1~-100 分
- 3. 队籍标志不正确或遗漏 -1~-15 分
- 4. 外部援助(每次) -1~-25 分
- 5. 超过成本限制 -1~-100 分

遗漏赛题所要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

F.风格

(解题的详细说明,使用《2019-2020 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

如果作为比赛,计分如下所示:

- 1.崭露头角的设计师服装中材料的创造性使用
..... 1~10分
- 2.评论家外表的独创性
..... 1~10分
- 3.自由选择 1~10分
- 4.自由选择 1~10分
- 5.四项风格在表演中的整体效果
..... 1~10分

最高得分:50分

G.赛场主任将提供

- 1.一个7英尺×10英尺(2.1米×3米)的表演区(如大些,则更好)。
- 2.一个三眼电源插座。
- 3.一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

H.参赛队须提供

- 1.四份风格表,一份成本表,一份外部援助表。
- 2.四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。
- 3.任何所需的接线板或者转换器。
- 4.必要的清洁工具。

I.词汇表

没在词汇表中出现的划线词语请参阅2019~2020年度《头脑奥林匹克活动手册》。

时装—参加时装秀的昆虫穿的东西。所有可见的东西都被认为是时装的一部分。

由一名或多名参赛队员扮演——一名或者超过一名队员来扮演角色。让一名参赛队员给无生命物体添加诸如声音、动作等人类特征不符合要求。因为角色需要至少一名队员来扮演。

崭露头角的设计师——一个在设计时装方面取得进步并显示出前景的角色。

翻译/许俊义

本题没有问题澄清。

请在解题中注意安全,头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。