



Procedura występu na konkursie

Problem 1: Do boju w trójboju

Na mniej więcej **30 minut przed** ustalonym czasem występu drużyna wraz z trenerem powinna zgłosić się **w Rejonie Przedscenicznym**. Zespół powinien mieć ze sobą wszystkie potrzebne mu przedmioty – elementy rozwiązania Problemu i Stylu – oraz komplet niezbędnych dokumentów.

Uczestnicy powinni dostarczyć Sędziemu Sceny Formularz Identyfikacyjny Drużyny, Formularz Pomocy z Zewnątrz, Formularz Kosztów, 4 kopie Formularza Stylu, 4 kopie Listy Wymaganych Elementów oraz uściślenia drużynowe (o ile takowe otrzymali).

Sędzia Sceny sprawdzi, czy formularze zostały poprawnie uzupełnione, po czym odda dokumenty Asystentowi Kapitana Problemu albo Sędziemu Czasu, który przekaże je pozostałym jurorom. Sędzia Sceny obejrzy znak członkowski i obuwie zawodników, a także upewni się, czy rekwizyty, dekoracje, wehikuł, pachotki oraz cele i przeszkody spełniają wymogi bezpieczeństwa i czy nie uszkodzą podłogi ani nic innego. Następnie, **poprosi zespół o ustawienie pojazdu w Strefie Pomiarowej o wymiarach 150x90cm (identycznej jak Strefa Startu) – celem kontroli zgodności jego rozmiaru z regulami zadania**. Jeśli wehikuł nie mieści się całkowicie wewnątrz obszaru Strefy, juror da grupie krótką chwilę na dokonanie niezbędnych poprawek (o ile tylko pozwoli na to czas). Na koniec Sędzia Sceny objaśni trenerowi procedurę odbioru punktacji „surowej”, odpowie na ewentualne pytania drużyny i przekaże ją w ręce Sędziego Czasu.

Sędzia Czasu powita trenera i członków zespołu, po czym przejdzie z nimi z Rejonu Przedscenicznego **w Rejon Sceny**, przyległy do miejsca występu. Osoby spoza drużyny mogą pomóc uczestnikom w przenoszeniu ekwipunku. Juror **poleci zawodnikom, ażeby umieścili pojazd całkowicie wewnątrz Strefy Startu i tam go pozostawili – sami zaś wrócili do Rejonu Sceny, gdzie będą musieli zaczekać na sygnał do rozpoczęcia konkursowej prezentacji**. Wówczas Sędzia Czasu udzieli ostatnich wyjaśnień odnośnie miejsca występu i odpowie na pytania. Później poprosi trenera/trenerów oraz zawodników niebiorących udziału w przedstawieniu (jeśli tacy są), żeby usiedli na wskazanych miejscach na widowni. Od tej chwili nikt nie może pomóc drużynie w żaden sposób, póki nie skończy ona swej prezentacji.

Sędzia Czasu przedstawi drużynę publiczności i poprosi widzów o wyłączenie telefonów komórkowych oraz innych urządzeń, które mogłyby zakłócić przebieg występu. Poinformuje również, czy zespół zgodził się

na użycie kamer wideo i/lub aparatów z fleszem – oraz czy zamierza użyć świateł stroboskopowych (osoby, dla których zdrowia takie światła bywają szkodliwe, będą miały wówczas okazję opuścić salę). Nikt, włącznie z Sędzią Czasu, nie może na głos odczytać opisu rozwiązania drużyny. Jeśli zespół chciałby coś głośno przeczytać, powinien to uczynić samodzielnie – ale dopiero podczas trwania występu.

Sędzia Czasu zapyta, **czy jurorzy i drużyna są gotowi**. Kiedy powie „**Czas start!**”, rozpocznie się pomiar **8 minut** limitu czasowego, w którym musi zmieścić się rozstawienie rekwizytów na scenie oraz prezentacja całego rozwiązania Problemu i elementów Stylu.

Miejsce występu będzie miało wymiary minimum 9m x 6m, a w jego obrębie – prócz Strefy Startu – taśmami w różnych kolorach wyklejone będą: Linia Startu, Linia Mety, tor do curlingu oraz miejsca na pachotki, cele i przeszkody. Gdy ruszy pomiar czasu prezentacji, zespół może rozmieścić w miejscu konkursu dekoracje i rekwizyty – ale oznaczenia z taśmy nie mogą zostać przykryte ani zastonięte.

Występ zakończy się albo wtedy, gdy drużyna sama zasygnalizuje jurorom **koniec spektaklu**, albo też po upływie 8 minut – kiedy to Sędzia Czasu przerwie przedstawienie słowami „**Koniec czasu**”.

Po występie Sędziowie Problemu i Sędziowie Stylu pomówią z uczestnikami o przedstawionym przez drużynę rozwiązaniu; mogą też poprosić o pokazanie niektórych jego elementów i zadać grupie kilka pytań. Zespół może również sam zwrócić uwagę jurorów na to, co uznaje za największe atuty zakończonej przed chwilą prezentacji.

Grupa musi **uprzątnąć ewentualny bałagan**, tak aby pozostawić miejsce występu czyste i suche dla kolejnego zespołu. Drużynie mogą w tym pomagać osoby z zewnątrz.

Po jakimś czasie Sędzia Punktacji zapisze na tablicy, że **punktacja „surowa”** gotowa jest do odbioru przez trenera. Wówczas, w przerwie między występami konkursowymi, trener może omówić ową punktację z Kapitanem Problemu, a w ciągu kolejnych 30 minut zgłosić mu swoje wątpliwości i/lub pytania.

-- **Wayne Offe**,
Międzynarodowy Kapitan Problemu

-- **Marcin Furgalski**,
Krajowy Kapitan Problemu