



Procedura występu na konkursie

Problem 3: Bajdokument - prawie prawda

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). Wskazane jest też, by przynieśli ze sobą **egzemplarz wybranej powieści**, na której oparli swój bajdokument – **lub kopię tego jej fragmentu, którego dotyczy będzie akcja spektaklu**.

Sędzia Sceny sprawdzi, czy formularze zostały poprawnie uzupełnione, a następnie odda dokumenty Asystentowi Kapitana Problemu albo Sędziemu Czasu, który przekaze je pozostałym jurorom. Sędzia Sceny skontroluje znak członkowski i obuwie zawodników, jak również upewni się, czy rekwizyty oraz scenografia spełniają wymogi bezpieczeństwa i czy nie uszkodzą podłogi ani niczego innego. Później odpowie na wszelkie dodatkowe pytania grupy i objaśni trenerowi procedurę odbioru punktacji „surowej”.

Zespół otrzyma około 3 minut na uprzątnięcie Rejonu Przedscenicznego i **przejdzie w Rejon Sceny, przylegający do miejsca występu**. Każdy może pomóc drużynie na tym etapie.

W Rejonie Sceny zawodników przywita **Sędzia Czasu**. Udzieli on ostatecznych wyjaśnień odnośnie miejsca występu i w razie potrzeby odpowie na pytania. W dalszej kolejności Sędzia Czasu poprosi trenera/trenerów oraz członków zespołu 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, dopóki nie zakończy ona swojej 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 powinno zmieścić się rozstawienie rekwizytów na scenie oraz prezentacja rozwiązania Problemu i elementów Stylu.

Miejsce występu będzie miało wymiary minimum 3m x 2.1m, a jego granice nie będą oznaczone. Drużyna musi być przygotowana do występu na takiej przestrzeni – choć jeśli pozwolą na to warunki, może poruszać się i/lub rozmieszczać rekwizyty także poza granicami tego obszaru.

Drużyna musi sama zasygnalizować Sędziom **koniec przedstawienia**. Jeśli występ przekroczy 8 minut, zespół otrzyma punkty karne. Po upływie 1 minuty ponad 8-minutowy limit czasu, Sędzia Czasu przerwie spektakl 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 następnego 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.

-- **Małk Lopez**,

Międzynarodowy Kapitan Problemu

-- **Andrzej Hoja**,

Krajowy Kapitan Problemu