



Procedura występu na konkursie

Problem 4: Wieża ze zwierza

Mniej więcej **na 45 minut przed** planowaną godziną prezentacji przynajmniej jeden z członków zespołu powinien zameldować z kłosem z nieudekorowaną strukturą w Rejonie Pomiaru, gdzie Sędzia Pomiaru skontroluje jej parametry pod kątem zgodności z wymogami opisanymi w treści Problemu. Jeśli juror wykryje jakieś uchybienia – w miarę możliwości czasowych zezwoli drużynie na dokonanie poprawek. Następnie, wręczy uczestnikom torbę podpisaną nazwą zespołu, poprosi ich o włożenie doń konstrukcji, po czym zaplombuje ją zszywaczem, przypinając uzupełnioną przez siebie Listę Sędziego Pomiaru. Drużyna może zabrać z Rejonu Pomiaru torbę ze strukturą nie wcześniej niż na 30 minut przed występem.

Na około **30 minut przed** planową porą spektaklu zespół powinien stawić się w Rejonie Przedscenicznym wraz z trenerem, wszystkimi elementami rozwiązania i potrzebną dokumentacją. **Uczestnicy winni dostarczyć** Formularz Identyfikacyjny Drużyny, Formularz Pomocy z Zewnątrz, Formularz Kosztów, 4 kopie Formularza Stylu, 4 kopie Listy Wymaganych Elementów oraz uściślenia drużynowe (o ile grupa takie otrzymała). **Sędzia Sceny** zweryfikuje, czy dokumenty wypełniono prawidłowo, obejrzy znak członkowski i obuwie zawodników, a także upewni się, czy rekwizyty oraz scenografia spełniają wymogi bezpieczeństwa i czy niczego nie uszkodzą (zwłaszcza podłogi). Juror odnotuje, czy spektakl i Styl mają być oceniane również po załamaniu się struktury, odpowie na ewentualne pytania, objaśni trenerowi procedurę odbioru punktacji „surowej”, a na koniec poleci członkom zespołu otwarcie zszytej torby i wyjęcie zeń konkursowej konstrukcji. Odtąd uczestnicy mogą nałożyć na strukturę zwierzęce dekoracje w dowolnej chwili – nawet jeszcze przed rozpoczęciem prezentacji. Sędzia Sceny odda formularze drużyny Sędziemu Czasu albo Asystentowi Kapitana Problemu, który przekaże je pozostałym jurorom. Wtedy grupa otrzyma około 3 minut na przeniesienie się z Rejonu Przedscenicznego **do Rejonu Sceny, przylegającego do miejsca występu** – w czym mogą ją wspomagać osoby z zewnątrz.

W Rejonie Sceny zespół powita **Sędzia Czasu**. Udzieli on ostatnich wyjaśnień co do miejsca konkursu i w razie potrzeby odpowie na pytania. Jeśli uczestnikom w nakładaniu odważników będzie pomagać osoba dorosła (w I lub II grupie wiekowej), trzeba to zgłosić Sędziemu Czasu na tym etapie. **Dorosły pomocnik** musi od teraz stać towarzyszyć drużynie – aż do zakończenia prezentacji. Sędzia przypomni, że dla jurorów musi być wyraźnie widoczne, że to zawodnicy wybierają ciężary oraz w istotny sposób (przynajmniej w 50%) uczestniczą w ich nakładaniu. Następnie sędzia poprosi trenera i członków zespołu niebiorących udziału w spektaklu (jeżeli tacy są), żeby usiedli na wskazanych miejscach.

Od tego momentu nikt nie może już pomóc grupie, dopóki nie zakończy ona swojego występu.

Sędzia Czasu zaanonsuje drużynę publiczności i poprosi widzów o wyłączenie telefonów komórkowych oraz innych urządzeń, które mogłyby zakłócić prezentację. Poinformuje też, czy zespół zgodził się na użycie kamer wideo i/lub aparatów z fleszem – oraz czy zamierza użyć świateł stroboskopowych. Następnie zapyta, **czy jurorzy i drużyna są gotowi** – a gdy powie „**Czas start!**”, zacznie być odmierzane **8 minut**, w których musi zmieścić się rozstawienie rekwizytów, obciążanie struktury, pokaz rozwiązania i elementów Stylu. W okresie tym na scenie wolno przebywać wyłącznie sędziom, uczestnikom oraz – ewentualnie – dorosłemu pomocnikowi zespołu.

Po rozpoczęciu pomiaru czasu występu, drużyna przedstawi oryginalny spektakl, w którego fabułę wpleciony będzie test struktury pod kątem udźwignięcia jak największego ciężaru. Zawodnicy najpierw ustawią na testerze konstrukcję w przebraniu zwierza, potem „nakarmią” zwierzę – umieszczając na strukturze trzy przedmioty wyobrażające pokarm, później usuną z konstrukcji zwierzęce dekoracje, pokarm pozostawiając na miejscu, a następnie zaczną nakładać na nią sportowe odważniki, zapewnione przez organizatorów.

Występ skończy się albo wtedy, gdy zespół sam ogłosi **koniec prezentacji**, albo **po upływie 8 minut**, gdy Sędzia Czasu przerwie spektakl słowami „**Koniec czasu!**”.

Po występie jurorzy wszystkie fragmenty zniszczonej konstrukcji (lub całą strukturę, jeżeli się nie potamata) zwrócą w torbie do Rejonu Pomiaru – na wypadek, gdyby potrzebna okazała się dodatkowa lub ponowna kontrola. Sędziowie Problemu i Sędziowie Stylu porozmawiają z uczestnikami o pokazanym przez grupę rozwiązaniu; mogą również poprosić o demonstrację jakichś jego elementów i zadać zawodnikom kilka pytań. Drużyna może też sama zwrócić uwagę jury na to, co uznaje za atuty zakończonej przed chwilą prezentacji.

Grupa musi **uprzątnąć ewentualny bałagan**, tak aby pozostawić miejsce występu czyste i suche dla następnego zespołu. Może jej w tym dopomóc każdy.

Po pewnym 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.

-- **Dan Semenza**,
Międzynarodowy Kapitan Problemu

-- **Grzegorz Kucharski**,
Krajowy Kapitan Problemu