



Procedura występu na konkursie

Problem 1: Ekipa Omeratunkowa

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 – w tym 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 prześle dokumenty Asystentowi Kapitana Problemu albo Sędziemu Czasu, który rozda je pozostałym jurorom. Wedle reguł zadania, części składowe rozmontowanego OmeroMobilu muszą mieścić się albo w jednej, albo w dwóch walizkach. Sędzia Sceny **skontroluje wielkość każdej walizki, mierząc jej wysokość, szerokość i głębokość (których suma nie może być większa niż 157cm) – a następnie prosząc zespół o ustawienie jej kolejno na każdym boku w kwadratowym polu o wymiarach 68cm x 68cm**. Później poleci grupie okazanie mu używanych baterii i/lub akumulatorów (celem weryfikacji ich zgodności z zasadami) oraz elementów wehikułu, które stykać się będą z podłogą (by sprawdzić, czy jej nie uszkodzą). Upewnij się też, czy znak członkowski jest prawidłowy, a dekoracje oraz rekwizyty zespołu spełniają wymogi bezpieczeństwa i nikomu ani niczemu nie wyrządzą żadnej szkody. W razie potrzeby juror da uczestnikom krótką chwilę na dokonanie niezbędnych poprawek (pod warunkiem, że pozwoli na to czas). Na koniec Sędzia Sceny objaśni trenerowi procedurę odbioru punktacji „surowej” i odpowie na ewentualne pytania drużyny – po czym prześle ją w ręce Sędziego Czasu.

Sędzia Czasu powita trenera i zawodników, po czym przejdzie z nimi z Rejonu Przedscenicznego **w Rejon Sceny**, przyległy do miejsca występu. Osoby spoza drużyny mogą wspomóc jej członków w noszeniu ekwipunku. Sędzia Czasu udzieli ostatnich wyjaśnień, odpowie na pytania, a potem poprosi trenera/trenerów i uczestników niebiorących udziału w przedstawieniu (jeżeli tacy są), żeby usiedli na wskazanych miejscach na widowni. Odtąd nikt nie może pomóc grupie 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, musi 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, prezentacja elementów Stylu oraz rozwiązania Problemu w całości – z montażem, demontażem i powtórny montażem OmeroMobilu, akcjami omeratunkowymi i uroczystą paradą włącznie.

Miejsce występu będzie mierzyć minimum 7m x 6m, a w jego centralnej części – na planie trójkąta – w odpowiednich miejscach oznaczone będą taśmą trzy Linie Akcji o długości 1m każda.

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 zaznaczy 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 Ofte**,

Międzynarodowy Kapitan Problemu

-- **Marcin Furgalski**,

Krajowy Kapitan Problemu