



## Procedura występu na konkursie

# Problem 2: Do zobaczenia w ukryciu

**N**a 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 Styłu – oraz komplet niezbędnych dokumentów.

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

**Sędzia Sceny** sprawdzi, czy formularze zostały uzupełnione poprawnie, po czym przekaze dokumenty Asystentowi Kapitana Problemu albo Sędziemu Czasu, który rozda je pozostałym jurorom. Później Sędzia Sceny zweryfikuje zgodność wykorzystywanych baterii i/lub akumulatorów z zasadami, skontroluje znak członkowski oraz obuwie zawodników, jak również upewni się, czy mechaniczne Stworzenie, rekwizyty i dekoracje spełniają wymogi bezpieczeństwa – i czy nie uszkodzą podłogi ani niczego innego. Następnie odpowie na ewentualne pytania grupy oraz objaśni trenerowi, jak odebrać punktację „surową”.

Zespół otrzyma około 3 minut na uprzątnięcie Rejonu Przedscenicznego i **przejsie w Rejon Sceny, przyległy do miejsca występu**. W noszeniu ekwipunku mogą asystować osoby spoza drużyny.

W Rejonie Sceny zawodników przywita **Sędzia Czasu**. Udzieli on ostatnich 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 tego momentu nikt nie może w żaden sposób pomóc uczestnikom na scenie aż do chwili, gdy konkursowa prezentacja dobiegnie końca.

**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 na scenie oraz prezentacja rozwiązania Problemu i elementów Styłu.

**Miejsce występu** będzie miało wymiary minimum 4.5m x 3m, 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.

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 Styłu 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 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.

-- **Carol Biros**,

Międzynarodowy Kapitan Problemu

-- **Ewa Niwińska-Lipińska**,

Krajowy Kapitan Problemu