



Procedura występu na konkursie

Problem 4: Balsa z polotem

Mniej więcej **na 45 minut przed** planowaną godziną prezentacji przynajmniej jeden z członków zespołu powinien zgłosić się ze 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 zawodnikom 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. **Grupa powinna dostarczyć** Formularz Identyfikacyjny Drużyny, Formularz Pomocy z Zewnątrz, Formularz Kosztów, 4 kopie Formularza Stylu, 4 kopie Listy Wymaganych Elementów oraz uściślenia drużynowe (o ile ekipa takowe otrzymała). **Sędzia Sceny** zweryfikuje, czy dokumenty wypełniono prawidłowo, obejrzy znak członkowski oraz obuwie uczestników, a także upewni się, czy rekwizyty i dekoracje dopełniają wymogów bezpieczeństwa i czy niczego nie uszkodzą (zwłaszcza podłogi). Juror odnotuje, **czy spektakl i styl mają być oceniane również po załamaniu się struktury oraz czy zawodnicy życzą sobie, by po tym, jak zaczną obciążanie konstrukcji, jeden z sędziów usunął ze sceny oficjalną poprzeczkę**, żeby nie przeszkadzała w dalszej części występu. Później odpowie na ewentualne pytania, objaśni trenerowi, jak odebrać punktację „surową”, a na koniec poleci członkom zespołu otwarcie zszyć torby i wyjęcie zeń konstrukcji z balsy. Uzupełniwszy komplet formularzy drużyny o Listę Sędziego Pomiaru, Sędzia Sceny przekaże dokumenty Sędziemu Czasu lub Asystentowi Kapitana Problemu, który rozda je reszcie jurorów. Grupa otrzyma około 3 minut, by przenieść się z ekwipunkiem z Rejonu Przedscenicznego w **Rejon Sceny przy miejscu występu** – w czym może jej pomóc każdy.

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 asystować 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

(jeśli tacy są), by usiedli na wskazanych miejscach. Odtąd nikt nie może już pomóc grupie aż do końca 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.

W miejscu występu organizatorzy rozmieszczą trzy Linie Startu, oficjalną poprzeczkę, dwie poglądowe linie graniczne, tester i zestaw sportowych odważników o zróżnicowanej wadze. **Po rozpoczęciu pomiaru czasu** drużyna spróbuje przerzucić strukturę ponad poprzeczką za pomocą przygotowanego przez siebie urządzenia. Po tym, jak jurorzy zaliczą grupie pierwszy poprawny rzut, może ona ustawić konstrukcję na testerze i przystąpić do jej obciążania.

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 potamała) 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. Mogą jej w tym dopomóc inni.

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.

-- **Walter Barletta**,
Międzynarodowy Kapitan Problemu

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