



Procedura występu na konkursie

Problem 5: Spory o pozory

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 uzupełnione poprawnie, po czym przekazuje dokumenty Asystentowi Kapitana Problemu albo Sędziemu Czasu, który rozda je pozostałym jurorom. Później 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, 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 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, 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 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.

-- **Sharlene Smith**,

Międzynarodowy Kapitan Problemu

-- **Magdalena Michowska i Agnieszka Naruszewicz**,

Krajowi Kapitanowie Problemu