



Procedura występu na konkursie Problem Spontaniczny

Drużyna powinna stawić się na miejscu konkursu na około **15 minut przed** zaplanowanym czasem występu. Trenerzy powinni towarzyszyć uczestnikom w Strefie Zabaw (poczekalni) oraz dopilnować, by ci ostatni nie oddalali się stamtąd bez potrzeby.

Kiedy Sędzia Czasu **wywoła ze Strefy Zabaw** drużynę razem z trenerem, Odyseusze potwierdzą tożsamość zespołu – podając wybrany przez siebie Problem Długoterminowy, grupę wiekową i nazwę Członkostwa. Sędzia poprosi wszystkich, by podążyli z nim **pod wejście do Strefy Luzu** – czyli miejsca, **gdzie trener rozstanie się z podopiecznymi** i będzie oczekiwał na ich powrót.

Cała drużyna zostanie zaproszona **do Pokoju Zadań**, gdzie Sędziowie poinformują zespół o rodzaju Problemu Spontanicznego – będzie on **słowny**, **manualny** albo **słowno-manualny**. Drużyna otrzyma jedną minutę na podjęcie decyzji, których pięciu spośród członków zespołu rozwiąże dane zadanie. W pracy nad problemem może uczestniczyć **tylko pięć osób**. Jeśli drużyna liczy właśnie tylu lub mniej członków, wszyscy muszą wziąć udział w rozwiązywaniu zadania. Zespoły liczące mniej niż pięciu zawodników mogą mieć w tej części konkursu gorsze szanse!

Członkowie drużyny niebiorący udziału w rozwiązywaniu zadania zostaną poproszeni o zajęcie przygotowanych dla nich miejsc. Mogą stamtąd obserwować kolegów, ale nie mogą się z nimi w żaden sposób komunikować, pomagać im, ani przeszkadzać. W przypadku naruszenia tej zasady, zespół zostanie pouczony i może zostać ukarany.

Kiedy grupa wybierze spośród siebie pięcioro zawodników, **Sędzia odczyta zadanie** na głos. **Dwie kopie treści problemu** zostaną też wręczone drużynie, żeby w każdej chwili mogła ona zajrzeć do tekstu. Uczestnicy powinni uważnie wysłuchać Sędziego, gdyż każdy Problem Spontaniczny jest inny i posiada własny zestaw reguł, których należy przestrzegać. Odczytując instrukcję, jurorzy mogą demonstrować określone w zadaniu przedmioty bądź czynności, aby zilustrować i lepiej objaśnić sedno problemu.

Po przeczytaniu zadania drużynie, Sędzia powie „**Czas start!**”. Odyseusze mogą zadawać jury **pytania**, ale pomiar czasu nie zostanie zatrzymany.

W niektórych przypadkach jurorzy mogą odebrać uczestników do treści problemu zamiast odpowiedzieć na jakieś pytanie wprost. Sędziowie postarają się w razie potrzeby wyjaśnić wszelkie wątpliwości grupy i upewnić się, że wszyscy zawodnicy rozumieją sedno zadania – w żadnym wypadku nie udzielą jednak informacji, która mogłaby stanowić podpowiedź, jak dany problem da się rozwiązać.

W zadaniach słownych i słowno-manualnych **jurorzy mogą użyć poniższych zwrotów:**

1. Jeśli odpowiedź została przez członka drużyny wypowiedziana niewyraźnie: „**NIE ROZUMIEM**. Proszę o powtórzenie odpowiedzi.”
2. Jeśli odpowiedź wyda się Sędziemu bez sensu: „**NIE NA TEMAT**. Proszę albo o wyjaśnienie tej, albo o udzielenie innej odpowiedzi.”
3. Jeśli uczestnik powtórzy odpowiedź, którą podał już wcześniej jego kolega z zespołu: „**TO JUŻ BYŁO**. Proszę o inną odpowiedź.”

Gdy drużyna skończy rozwiązywać problem, Sędziowie podziękują uczestnikom. Następnie zespół powinien możliwie cicho opuścić Pokój Zadań i spotkać się z trenerem oczekującym w Strefie Luzu. Sędziowie przypomną członkom drużyny, że nie wolno im z nikim rozmawiać o konkursowym zadaniu aż do następnego etapu zawodów.

Choć w przypadku Problemów Spontanicznych nie przewiduje się oficjalnej procedury odwoławczej, to trener może poprosić o rozmowę z Kapitanem Problemów Spontanicznych – **jeśli członkowie drużyny mają wątpliwości** odnośnie pracy jurorów lub sposobu przeprowadzenia zadania.

Pamiętajcie, że **Problem Spontaniczny jest ściśle tajny aż do następnego etapu konkursu** i że w interesie drużyny jest nie ujawnić go nikomu przed zakończeniem rywalizacji – rozmawiając o zadaniu w uświadomionej lub nieuświadomionej obecności innych uczestników.

-- Joy Kurtz,

Międzynarodowy Kapitan Prob. Spontanicznych

-- Patrycja Lisowiec i Michał Niewiadomski,

Krajowi Kapitanowie Problemów Spontanicznych