

Zasady oceniania zawodników biorących udział w turnieju Sauna Cup 2020

W trakcie zawodów krajowych obowiązuje zapowiedź w języku polskim. Użycie naturalnych olejków eterycznych daje możliwości uzyskania dodatkowych punktów.

Przykłady punktacji ograniczono do punktów całkowitych. W rzeczywistości każdy sędzia ma możliwość dzielenia każdego całego punktu na części dziesiętne, co daje możliwość przyznania aż 100 ocen dla każdego z elementów. Punkty wpisywane są do oceny zawsze z jednym miejscem dziesiętnym po przecinku.

Obecnie istnieje 7 kategorii, w których jury ocenia zawodników: profesjonalizm i ogólne wrażenia, podnoszenie i dystrybucja ciepła, techniki rozprowadzania ciepła, zapachy – stosowanie i dozowanie, temat i realizacja wraz z elementami show, dodatkowo emocje, kreatywność i atmosfera – gdzie sędzia ma możliwość przyznania punktów według własnego subiektywnego odczucia. Natomiast przy seansach zespołowych mamy też kategorię - praca zespołowa.

Zawodnik (Saunamistrz, Mistrz Ceremonii, MC) może zdobyć w zależności od kategorii od 0 do 10 lub od 0 do 15 punktów od każdego członka jury, będącego na danym seansie. Na wszystkich seansach jest identyczna liczba sędziów. Zwycięzcą jest saunamistrz, który zdobędzie największą liczbę punktów. Zawodnicy oceniani są przez 5 sędziów obecnych na seansie z czego najwyższa i najniższa ocena są odrzucane.

Programem obowiązkowym zawodnika jest wykonanie poprawnego polania, osiągnięcie stopniowego lub zamierzonego wzrostu temperatury, użycie co najmniej 3 zapachów i trzech technik rozprowadzania powietrza, zachowanie odpowiednich środków bezpieczeństwa, przekazanie informacji o poprawnym zdrowym i bezpiecznym saunowaniu, nie przekraczanie dopuszczalnych czasów trwania seansu itd.

Sędziowie bezpośrednio po seansie i przed rozpoczęciem oceniania mają obowiązek wymienić się spostrzeżeniami, które mogą wpływać na stratę punktów. Ze względu na rozmieszczenie w saunie istnieje bowiem duże prawdopodobieństwo, że niektórzy z sędziów nie będą mieli możliwości zauważenia karygodnych błędów zawodnika i zawyżą jego ocenę.

PROFESJONALIZM I OGÓLNE WRAŻENIA

Wprowadzenie i prezentacja seansu - komunikacja werbalna.

Ta kategoria dzieli się na następujące podkategorie:

WPROWADZENIE (maks. 4p)

- zwrócenia uwagi, czy goście przestrzegają zasad higieny obowiązujących w saunie; jeśli widzi, że nie są przestrzegane, powinien głośno powiedzieć o tym, że w saunie

- obowiązuje zasada braku bezpośredniego kontaktu ciała z drewnem, co dotyczy również stóp,
- przedstawienia się z imienia i zwięzłej zapowiedzi
- zapowiedź – tylko w j. polskim (sumarycznie nie dłużej niż 3 minuty)
- przekręcenia klepsydry po zamknięciu drzwi
- podania tematu seansu; jeśli sam temat nic nie wyjaśnia, MC musi w kilku krótkich zdaniach przygotować publiczność na to, co będzie się działo podczas seansu w saunie,
- długość trwania seansu (czas mistrzowskiego seansu powinien zawierać się w przedziale od 10 do 15 minut),
- przedstawienie użytych w seansie olejków zapachowych,
- informacja, że w przypadku złego samopoczucia można w każdej chwili opuścić saunę,
- głośność muzyki powinna być dobrana do tonu wypowiedzianej zapowiedzi,
- informacja, że po seansie należy ciało schłodzić (basen, prysznic).

OGÓLNE WRAŻENIA I PROFESJONALIZM (maks. 5p)

- wszelkie elementy rozmowy z publicznością, oraz informacje służące polepszeniu samopoczucia, rozluźnieniu atmosfery, poprawie komfortu psychicznego, oraz wszelkie elementy wprowadzające dobry nastrój w saunie,
- sposób wystawiania się, oraz przemyślane techniki komunikacji umożliwiające sprawne i efektywne przekazywanie informacji,
- dobry kontakt zawodnika z publicznością podczas całego seansu,
- panowanie zawodnika nad sytuacją w saunie podczas całego seansu,
- organizacja i czystość sauny (czy ręczniki są przygotowane do szybkiego użycia, ułożenie wiader - czy przeszkadzają)
- adekwatne do seansu zużycie wody i lodu
- dbanie o higienę (nienarzucające się wycieranie ręcznikiem)
- dopasowanie rytmu seansu do kondycji Saunamistrza

ZAKOŃCZENIE (maks. 1p)

- wyjątkowy sposób zakończenia seansu, pożegnania się i towarzyszenia uczestnikom seansu do czasu wyjścia z nich z sauny.
- podziękowanie publiczności

Na niższą ocenę mogą mieć wpływ:

- pominięcie informacji o zasadach higieny obowiązujących w saunie, jeśli ktoś nie stosuje się do tych zasad, (0,5p)
- pominięcie któregoś z elementów zapowiedzi lub nie przekroczenie klepsydry (np. za pominięcie użytego zapachu: od 0,2 do 1 punktu),
- czytanie zapowiedzi, (-0,5 do -1p)
- zły stan sauny na koniec seansu (nieczystość związana z nadmiarem wody, suchego lodu)
- źle dobrane tempo seansu w stosunku do kondycji MC (leżenie na ławce po ceremonii)
- brak sposobu zakończenia seansu, nieobecność po zakończeniu (-0,5 do -1p)
- mamrotanie pod nosem, mówienie do ściany, pieca lub podłogi, zbyt ciche mówienie, niewyraźne mówienie, używania zwrotów niezrozumiałych dla ogółu, za głośna muzyka podczas zapowiedzi lub zakończenia
- upuszczenie sprzętu i machanie nim
- machanie ręcznikiem, który miał wcześniej kontakt z ciałem
- zagrożenie podczas show (ogień, lód)
- przekroczony czas seansu (przy czym przekroczenie powyżej 3 min to dyskwalifikacja)
- długa nieobecność w saunie

Bezpieczeństwo i samopoczucie uczestników seansu

Zawodnik musi sam zapewnić gościom całkowite bezpieczeństwo podczas trwania całego seansu. Goście muszą stanowić dla MC element nadrzędny w saunie. Powinni się oni czuć po prostu bezpieczni, od pierwszego do ostatniego momentu trwania seansu.

Punkty ujemne można otrzymać za:

- wszystkie zachowania, które w jakimkolwiek stopniu zagrażają publiczności, (-0,5p do -1p)
- użycie do machania ciężkich i niebezpiecznych przedmiotów (nawet ich imitacji), niebezpiecznych substancji lub bardzo wyszukanych elementów specjalnych, które wystraszą gości lub wprowadzą ich w zakłopotanie,
- powtarzające się uderzenia gościa ręcznikiem lub innym ruchomym elementem służącym rozprowadzaniu powietrza, (-1p) , pojedyncze uderzenie, na które MC zareagował, nie skutkuje ujemnymi punktami
- wylewanie wody bezpośrednio na klienta,
- rzucanie w klienta lodem lub jakimikolwiek przedmiotami, które mogą wyrządzić mu krzywdę, (-0,3p)
- przedmioty porzucone na drodze wyjścia z sauny. (-0,5p)

Higiena

Punkty dodatkowe można otrzymać za:

- dyskretne i wbudowane w choreografię ocieranie się z potu,

Punkty ujemne można otrzymać za:

- dotykanie własnego ciała lub wycieranie się z potu ręcznikiem lub innym przedmiotem służącym do rozprowadzania powietrza, (-0,5p)
- wyraźne, niekontrolowane przenoszenie własnego potu na gości, (-1p)
- użycie elementów, które prowadzą do przenoszenia potu z gościa na gościa.

Zgodność z wymogami czasowymi

Wymagana i zalecana długość trwania seansu mistrzowskiego to od 10 do 15 minut, wraz z czasem potrzebnym na przywitanie gości, autoprezentację itd. Seans, który trwa powyżej 17 minut dyskwalifikuje zawodnika.

Seans rozpoczyna się od momentu wejścia MC do sauny, a kończy się na otwarciu drzwi do sauny przez MC.

Czas trwania seansu sprawdzany jest przez jednego z członków jury (lub wyznaczoną do tego osobę przez organizatora przy uzgodnieniu z jury), mechanicznym lub elektronicznym stoperem. Jego odczyt może być uzgadniany z MC bezpośrednio po wyjściu członka jury z sauny. Uzgodnienie takie może nastąpić oczywiście tylko w przypadku gdy MC będzie czekał pod sauną na to, aby wszyscy goście opuścili ją po seansie.

Punkty ujemne można otrzymać za:

- po 1 punkcie za każdą rozpoczętą minutę odstępstwa od normy,

PODNOSENIE I DYSTRYBUCJA CIEPŁA

Wzrost temperatury podczas trwania całego seansu oraz efektywne techniki rozprowadzania ciepła w saunie

Równomierny lub z góry zaplanowany wzrost odczuwalnej temperatury, to jedna z zasad poprawnej ceremonii w każdej saunie. Wiąże się on z nadrzędnym aspektem zdrowotnym, który towarzyszyć powinien każdej wizycie w saunie, również tej wzbogaconej o elementy widowiskowe.

Uwaga! Jeśli powodem braku wzrostu temperatury jest techniczny problem pieca, jury powinno zrobić odstępstwo i ustalić sprawiedliwy sposób punktacji na przykład poprzez uśrednienie oceny.

Ta kategoria dzieli się na następujące podkategorie:

PODNOSENIE CIEPŁA (maks. 5p)

- podnoszenie ciepła przez 3 rundy
- w ostatniej rundzie powinny być wyczuwalne wyraźne powiewy gorąca
- sposób i szybkość reagowania zawodnika na zachowania klientów związane ze zmianą temperatury lub wilgotności (np. opuszczenie sauny)

ROZPROWADZANIE CIEPŁA (maks. 5p)

- używanie efektywnych, a nie tylko efektownych technik wachlowania. Szczególnie w zakresie podstawowych technik - ciepło musi być zauważalne podczas ich wykonywania.

Sędziowie przydzielając punkty w tych podkategoriach zwracają uwagę na:

- sposób w jaki zawodnicy uzyskują wzrost temperatury,
- logiczne elementy choreografii związane z rozprowadzaniem ciepłego i wilgotnego powietrza po saunie,
- sposoby badania temperatury i stopnia rozprowadzenia gorącego powietrza po saunie,

- widoczność ogólnego planu zawartego w choreografii i jego założona skuteczność; czy przy tej ilości wody i użytej technice MC miał możliwość logicznego i bezpiecznego uzyskania podniesienia temperatury w saunie,
- logikę w używaniu oraz ilość użytej podczas seansu wody lub lodu, z uwzględnieniem takich aspektów jak: wielkość i wysokość pomieszczenia, długość trwania seansu.

Punkty dodatkowe można otrzymać za:

- nowe, zaskakujące, efektywne i ciekawe rozwiązania (bez względu na to czy są widowiskowe),
- wyjątkową równomierność w podnoszeniu się temperatury,
- wyjątkowo skuteczne i ciekawe metody prowadzące do podwyższania lub regulacji temperatury.

Na niższą ocenę mogą mieć wpływ:

- zbyt wysoka temperatura, poparzenie publiczności, (-1p)
- brak wyczuwalnego wzrostu temperatury (np. temperatura wzrosła za bardzo po pierwszej rundzie, a potem wzrost jest niezauważalny), (-2p)
- odczuwanie zimna podczas seansu, (-1p)
- brak reakcji MC na negatywne reakcje publiczności . (-1p)

TECHNIKI ROZPROWADZANIA CIEPŁA

Technika wachlowania (machania) różnymi przyrządami służącymi do rozprowadzania powietrza w saunie

To kryterium poświęcone jest technikom wachlowania i rozprowadzania powietrza po saunie, i ich stopniowi trudności wykonania. Za poprawne uznaje się wykonanie 3 technik wachlowania.

Punkty można otrzymać za:

- stopień opanowania danej techniki i jej wizualizacja - jedność ciała MC z ręcznikiem, wachlarzem lub innym instrumentem służącym rozprowadzaniu powietrza,

TECHNIKI KLASYCZNE (maks. 4p)

- rozmiar ręczników
- zauważalny początek technik,

- kreatywność i fantazja techniki połączona z efektywnością,
- czy Saunamistrz wie gdzie i kiedy powstaje ciepło
- wysoki stopień trudności techniki (duży ręcznik, machanie asynchroniczne itp.).

TECHNIKI DWU RĘCZNE (maks. 2p)

- wykonywanie i przemieszczanie,
- wykonywanie technik przez 1 minutę,
- maksymalnie punktowane jest użycie co najmniej 2 dwu ręcznych technik

TECHNIKI RZUCANIA I ŁAPANIA (maks. 2p)

- maksymalnie punktowane jest użycie co najmniej 2 dwóch technik rzucania i łapania wraz z płynnym przejściem do wykonywania kolejnych technik

TECHNIKI SHOW NA JEDNĄ RĘKĘ (maks. 2p)

- takie jak (pizza, ósemka ...)

PŁYNNE PRZEJŚCIA (maks. 2p)

- płynne przejścia pomiędzy technikami

TECHNIKI SPECJALNE (maks. 3p)

- Kombinacja technik, nowe techniki

Na niższą ocenę mogą mieć wpływ:

- słabe opanowanie danej techniki (nieczyste wykonanie), (-0,5 do -1p)
błędy w technice prowadzące do kontaktu z klientem (uderzenie klienta ręcznikiem lub innym przedmiotem), (-0,5 do -1p)
- zastosowanie zbyt wielu technik, przy jednoczesnym nieopanowaniu żadnej z nich (ilość a nie jakość), (-0,5 do -1p)
- widoczny brak kontroli nad przedmiotem służącym do wachlowania, (-0,5 do -1p)
- użycie techniki stwarzającej zagrożenie zdrowia dla uczestnika seansu, (-0,5 do -1p)
- użycie techniki sprawiającej pogorszenie się komfortu gościa. (-0,5 do -1p)
- każde upuszczenie (-0,5)

- machanie upuszczonym ręcznikiem

ZAPACHY. STOSOWANIE I DOZOWANIE

Użycie olejków eterycznych, ich celowość, harmonia, intensywność, dozowanie

Bazowa ocena 6 przyznawana jest za wyczuwalność i jednoznaczną identyfikację zapachów z tym co MC zapowiedział na początku seansu.

Saunamistrz powinien dostarczyć listę zapachów (w kolejności podania) do pokoju sędziowskiego przed rozpoczęciem seansu.

Ta kategoria dzieli się na następujące podkategorie:

PERCEPCJA (maks. 6p)

- postrzeganie, rozumienie zapachów, (2p lub 1,5p na rundę)

STOSOWANIE (maks. 2p)

- chłodzenie (opanowanie) kamieni,
- wyjątkowy sposób, w jaki olejek został zaaplikowany lub rozprowadzony po saunie, użycie pozostałych resztek olejków),

KONSEKWENCJA I KOLEJNOŚĆ (maks. 1p)

- kolejność zapachów (bazowy, dominujący ...)
np. drzewo herbaciane i pomarańcza

KREATYWNOŚĆ I JAKOŚĆ (maks. 1p)

- specjalne kombinacje zapachów,
- czy zapach powstał w trakcie show,

Punkty dodatkowe w ramach podkategorii można otrzymać między innymi za:

- wyjątkowość pojedynczego zapachu (czy powstał w trakcie show), (+0,5 do 1p)
- wyjątkowe dopasowanie zapachu do tematyki, (+0,5 do 1p)
- synchronizacja zapachu z treścią seansu, (+0,5 do 1p)
- emocje i reakcja publiczności w reakcji na zapachy,
- wszelkie dodatkowe elementy, również te w choreografii i technice wachlowania, związane ze zmysłem powonienia. (+0,5 do 1p)

Na niższą ocenę mogą mieć wpływ:

- seans może mieć maks. 5p jeśli użyto olejków syntetycznych (o ile dawkowanie i rozumienie zapachu jest ok)
- odczuwane przedawkowanie olejków eterycznych - reakcja publiczności jest pomocna w ocenie jury, (-0,5 do -1p)
- zbyt małą ilość substancji zapachowej - brak wyczuwalnego zapachu w powietrzu, (-0,5 do -1p)
- brak możliwości jednoznacznej identyfikacji zapachu (w zapowiedzi były inne zapachy aniżeli te użyte w seansie), (-0,5 do -1p)
- spalenie olejku poprzez nieumiejętną technikę rozprowadzania, (-0,5 do -1p)
- brak odpowiedniego nośnika (woda, lód), (-0,5 do -1p)
- brak schłodzenia kamieni przed przyjęciem olejków zapachowych, (-0,5 do -1p)
- położenie na piecu kuli lodowych w nieprofesjonalny sposób (czyli umożliwiające częściowe spalenie się olejków aplikowanych bezpośrednio na powierzchnię lodu), (0,5 do -1p)
- złe zarządzanie ilością potrzebną do seansu olejku – niegospodarność, (-0,5 do -1p)
- użycie preparatów bez odpowiednich atestów, nie nadających się do używania w saunie, (-0,5 do -1p)
- użycie preparatów niewiadomego pochodzenia, (-0,5 do -1p)
- alergiczne reakcje publiczności - kaszel, kichanie, chrząkanie, łzawienie, drapanie się, pocieranie oraz w skrajnych przypadkach masowe opuszczenie sauny, (-0,5 do -1p)
- powstanie niewyjaśnionego i niebezpiecznie wyglądającego zjawiska - np. dymu, mgły, piany w wyniku reakcji chemicznej. (-0,5 do -1p)

TEMAT I REALIZACJA PLUS ELEMENTY SHOW

Temat i jego przedstawienie

Każdy seans mistrzowski powinien posiadać konkretny jednoznaczny i spójny temat. Oceniane jest to, w jakim stopniu udało się MC przenieść lub porwać publiczność, czy zdołał wywołać widoczne emocje zgodne z tematyką i założeniami seansu.

Ta kategoria rozbita jest na:

TEMAT OGÓLNI (maks. 3p)

- zrozumienie przez publiczność akcji i jej spójność z zapowiedzianym przez MC tematem,

OPOWIEŚĆ W POSZCZEGÓLNYCH RUNDACH (maks. 6p)

- każda runda powinna zawierać część opowieści
- czy opowieść i temat są rozpoznawalne w: dramaturgii, projekcie sceny, efektach, kostiumach

UNIWERSALNY PRZEKAZ (maks. 1p)

- sposób prowadzenia akcji, uniwersalny (międzynarodowy) przekaz. Czy wszyscy, niezależnie od narodowości rozumieją temat i opowieść podczas seansu.

Uwaga! Za powyższe maksymalnie 5 punktów jeśli temat jest nierozpoznawalny w poszczególnych rundach - bez fabuły!

ELEMENTY SHOW (maks. 5p)

Punkty można otrzymać za:

- elementy show rozpoznawalne i podtrzymujące temat
- zmiana kostiumu, (maks. 1p)
- dekoracje, dobrze dobrany sprzęt do seansu (maks. 2 p)
- światła i atmosfera (maks. 1p)
- elementy widowiskowe zawarte w ubiorze zawodnika, (maks. 0,5)
- elementy widowiskowe zawarte w technikach lub przyrządach do wachlowania, (maks. 0,5)
- suchy lód, ogień, inne tego typu efekty specjalne, (maks. 0,5)
- elementy widowiskowe zawarte w dekoracji i całej oprawie seansu. (maks. 0,5)

Muzyka jako element show. Punkty dodatkowe (maks. 2p) można uzyskać za:

- jakość i dobór,
- synchronizację muzyki i elementów audio z seansem.

UWAGA: Powyższe punkty w elementach show, powinny sumować się maksymalnie do 5 !

Na niższą ocenę mogą mieć wpływ:

- wyjątkowo niechlujny sposób wycierania się zawodnika z potu, (-0,5p)
naruszenie etyki oraz norm współżycia przyjętych w społeczeństwie, (-0,5p)
elementy dekoracji, które zamiast rozbawić i uatrakcyjnić pobyt w saunie straszą i nasuwają złe myśli, (-0,5p)
- przesadne, zbyt głośne, zbyt jasne lub w inny sposób przeszkadzające publiczności efekty specjalne, np. pirotechniczne, (-0,5p)
- nuda i monotonia

Wpływ na poszczególne podkategorie mogą mieć też następujące elementy i czynniki :

- dopasowanie muzyki do tematu,
- dopasowanie efektów świetlnych i innych efektów specjalnych,
- trafność tematu i jego dopasowanie do prezentacji w saunie,
- przekazanie pozytywnej energii lub przydatnej nauki płynącej z seansu, ilość humoru, zabawy, ciekawa i zrozumiale przedstawiona puenta, (+0,5 do +1p)
- stopień zainteresowania widza tematem, (+0,5 do +1p)

Uwaga! W przypadku jednoznacznego plagiatu skład sędziowski może przyznać w tej kategorii tylko 50% oceny.

KREATYWNOŚĆ, ATMOSFERA, EMOCJE

Ta kategoria rozbita jest na:

KREATYWNOŚĆ (maks. 2p)

- subiektywne odczucia i ocena każdego członka jury

ATMOSFERA (maks. 3p)

- subiektywne odczucia i ocena każdego członka jury

EMOCJE (maks. 5p)

- subiektywne odczucia i ocena każdego członka jury

PRACA ZESPOŁOWA

Grupa, jej duch i synchronizacja

W tej kategorii standardowo oceniamy między innymi:

HARMONIA (maks 5p)

- jak grupa współpracuje ze sobą, czy tworzy faktycznie jedną całość,
- Harmonia pomiędzy Saunamistrzami pomimo dzielących ich różnic (np. poziom techniczny) ,
- czy widoczne jest dopasowanie i uzupełnianie się,
- "równouprawnienie" w zespole,
- aktywność wszystkich Saunamistrzów
- jak wyglądają przejęcia technik,
- czy grupa wykorzystała fakt bycia zespołem, czy skopiowała tylko wszystkie elementy występów indywidualnych,
- czy członkowie grupy są bardzo zróżnicowani pod względem poziomu i techniki,
- czy grupa potrafi razem wpływać na atmosferę panującą w saunie
- ciekawe wykorzystanie faktu bycia grupą, widoczne w temacie seansu
- skomplikowane akcje wymagające dużego stopnia opanowania i wyćwiczenia technik

SYNCHRONIZACJA (maks. 5p)

- synchronizacja w poszczególnych częściach seansu. Realizacja - techniki, seans, pozostałe aktywności.

Na niższą ocenę mogą mieć wpływ:

- widoczny brak synchronizacji,
- brak kontroli nad tym co się dzieje w pomieszczeniu,
- widoczny brak porozumienia między członkami grupy podczas seansu,
- brak pracy zespołowej,
- zbyt duża i tym samym rażąca różnica skali umiejętności wewnątrz grupy.

Dodatkowe wytyczne

Dyskwalifikacja zawodnika może nastąpić między innymi w przypadku:

- przekroczenia dopuszczalnego czasu trwania seansu o dwie minuty od określonej normy ,
- użycia substancji eterycznych i lotnych których producent nie dopuścił do używania w saunie,
- spowodowania rażącego zaniedbania higieny podczas seansu,
- próby prowadzenia seansu w stanie nietrzeźwym lub pod wpływem narkotyków,
- bezpodstawne przerwanie seansu,
- spowodowanie bezpośredniego niebezpieczeństwa dla zdrowia ludzi znajdujących się w saunie.

Przerwanie seansu może nastąpić w chwili:

- wyraźnej prośby zawodnika (np. z powodu jego stanu zdrowia),
- innych okoliczności uniemożliwiających jego przeprowadzenie (np. inny podkład muzyczny lub błędny light-script),
- zastąpienia osoby z publiczności i konieczności jej ewakuacji z pomieszczenia w celu udzielenia dalszej pomocy (w takim wypadku organizatorzy muszą dać możliwość powtórzenia seansu, nawet jeśli miałby się on odbyć jako ostatni po wszystkich planowanych na grafikach),
- powstania zagrożenia wymagającego ewakuacji publiczności z sauny (np. otwarty ogień, niebezpieczne opary lub dym mogący podrażnić drogi oddechowe),
- wylanie na podłogę lub gdziekolwiek w obrębie sauny niebezpiecznych substancji.

Decyzję o przerwaniu podejmuje przewodniczący jury lub jego zastępca. Może być ona również podjęta gremialnie przez skład sędziowski, który ustala w takim wypadku odpowiedni znak porozumiewawczy, umożliwiający ciche i niezauważalne dla publiczności podjęcie takiej decyzji podczas trwania seansu.

Pomiar czasu trwania seansu

Do pomiaru czasu jury może wytypować pomocnika. Nie może być to jednak osoba należąca do grona zawodników.

Podsumowanie

Obowiązkiem jest wykonanie poprawnego polania, osiągnięcie stopniowego lub zamierzonego wzrostu temperatury, użycie co najmniej 3 zapachów i trzech technik rozprowadzania powietrza, zachowanie odpowiednich środków bezpieczeństwa, przekazanie informacji o poprawnym zdrowym i bezpiecznym saunowaniu, nie przekraczanie dopuszczalnych czasów trwania seansu itd.

W każdej kategorii pozostawiamy sporą ilość punktów na dodatkowe elementy, którymi mogą być zupełnie nowe rzeczy jak i dodatkowe, ponad te obecne już w seansach. W tym wypadku do standardu należeć będą: dodatkowe techniki wachlowania, dodatkowe logicznie użyte zapachy, zaskakujące elementy widowiskowe, innowacyjne przekazywanie treści, podnoszenie wartości artystycznej przedstawienia, niecodzienne efekty wizualne, elementy multimedialne.

Opracowanie: Leszek Kryniewski © 2015 - Press & Media Opole - wersja 6

Poprawki i dostosowanie pod turniej Sauna Cup: Marcin Dudzik, Krzysztof Paziewski oraz sędziowie PTS