

SAUNAGUS DM

2024

POINT KLASSISK SAUNAGUS



BEDØMMELSESKATALOG - KLASSISK SAUNAGUS til dommermedlemmer og gusmestre

1. PROFESSIONALISME					10 POINT
FORBEREDELSE	START/SLUT	ORGANISATION, RENHED, HYGIENE	OPTRÆDEN	FRATRÆK	TIDSOVERSKRIDELSE
1 POINT	2 POINT	3 POINT	4 POINT		
Leverede gusmesteren information til tiden? Overskred gusmesteren forberedelsestiden? Respekterede gusmesteren organisationens regler?	Indtryk af åbningen og afslutningen af saunagusen. Hvordan startede saunagusen? Var der en tydelig afslutning? Huskede gusmesteren at sige sit navn, tema og dufte?	Gusmesterens organisation og renlighed inde i saunaen (er håndklæderne klar til brug? Er spande i vejen?). Ved gusmesteren, hvor alt er placeret? Hygiejne - tørring med et håndklæde (1 point)	Gusmesterens karisma og optræden. Hvordan optræder gusmesteren? Øjenkontakt, forbindelse med publikum, stemmевolumen, sikker og kontrolleret optræden, kondition. Afslutningsvis: gusmesterens eget helbred/fitness efter saunagus (læggende på bænken).	Frdrag for tab af udstyr og håndtering af det. Hygiejne 1 point - berøring af kroppen med det viftende håndklæde.	Tidsoverskridelse (1 minut - 1 point 2 minutter - 2 point > 2 minutters diskvalifikation)
2. STIGNING OG FORDELING AF VARMEN					12 POINTS
STIGNING I VARMEN		DISTRIBUTION AF VARMEN		TERMISK KOMFORT	
5 POINT		5 POINT		2 POINT	
Tydelig stigning af varmen for hver af runderne. Sidste runde klart og tydeligt 'heatshower' Bemærk: Gæster forlader saunaen på grund af varmen? Fratræk: overdreven varme Fratræk: Hvis varmen er for stærk fra første runde, og ikke kan øges mere (2 point)		Varmen skal fordeles jævnt i hele saunaen - varmen skal være mærkbar, mens de klassiske teknikker bliver vist. Alle gæster skal opleve at få ligemeget varme.		Samlet varmeoplevelse. Arbejder gusmesteren med varmen i overensstemmelse med saunaens tilstand? Skaber gusmesteren en behagelig varmeoplevelse?	
3. VIFTETEKNIKKER					10 POINT
KLASSISKE TEKNIKKER	BEVÆGELSE OG BEVÆGELIGHED	SPECIAL TEKNIKKER / KOMBINATIONER	GLIDENDE OVERGANGE	FRATRÆK	
5 POINT	2 POINT	1 POINT	2 POINT		
Gusmesteren viste mindst 3 pænt udførte klassiske teknikker (vifteteknikker med begge hænder + helikopter). Hvordan er størrelsen på håndklæderne som bliver brugt?	Kommer nemt fri af eventuelle forhindringer. Mindst en omgang rundt om/forbi oven(e) hvis muligt	Nye eller svære teknikker, specielle kombinationer, innovation, flere variationer. Brug af en hånd til svingteknik (show)	Elegant og flydende overgange imellem svingteknikkerne.	0,5 point per tabt håndklæde. Viften med et håndklæde, der er blevet tabt en gang > fratræk under professionalisme også.	
4. DUFT OG DERES DOSERING					10 POINT
INTENSITET	BRUG AF VAND, IS OG OLIE	RELEVANS, KREATIVITET OG KVALITET		FRATRÆK	
6 POINT	2 POINT	2 POINT			
Tydelig genkendelse af af hver æterisk olie i hver runde	Professionel brug af vand, is og duft under aufussen. Fratræk: Uren eller usikker håndtering af vand, is og æteriske olier.	Passer duften til temaet? Specielle kombinationer? Er der en god sammenhæng i duftene f.eks. top/mellem/bund noter? Passer det sammen i noter/styrke/botanisk familie?		Brugen af syntetiske produkter kan give op til maksimalt 5 point, hvis doseringen og opfattelsen er i orden. Vigtigt: Afstemningen handler ikke om personlige smagspræferencer.	
5. TEMA OG FORTÆLLING					13 POINT
TEMA GENERELT		SAMMENHÆNG	KREATIVITET OG INNOVATION	ATMOSFÆRE OG STEMNING	
6 POINT		2 POINT	3 POINT	2 POINT	
Er temaet genkendeligt? Indtryk af historien og dens sammenhæng. Er historien sammenhængende? Hvordan fanger historien gæstens opmærksomhed? Er aufussen en fuld historie eller kun opdelt i 3 dele? Plots? Overraskelser? Opleves gusen eller er det bare en konstant strøm af ord?		Følger historie/tema hver omgang? Kan det genkendes?	Nyoprettet historie/tema? Unik historie/tema? er det et innovativt fortælling/tema?	Formår gusmesteren at skabe stemning og atmosfære? Sidder gæsterne og keder sig eller er de fordybet i saunagusen? Kan gusmesteren holde rummet?	
Maksimum 5 point opnåelige, hvis historie/tema ikke er genkendeligt i de enkelte runder.					