

Regulamin nieoficjalnych zawodów o Mistrzostwo Gorlic na podstawie regulaminu World Cube Association

I Sędzia główny

- 1) Sędzia główny konkurencji jest odpowiedzialny za przestrzeganie regulaminu.
- 2) Decyduje o dyskwalifikacji zawodnika z konkurencji zgodnie z pozostałymi artykułami
- 3) Sędzia główny konkurencji nie może uczestniczyć w konkurencji.
- 4) Sędzia główny może rozpocząć rundę w czasie późniejszym niż wyznaczony, ale nie wcześniej - bez wyraźnego ogłoszenia tej decyzji wszystkim zawodnikom.

II Mieszacze.

- 1) Mieszacz jest odpowiedzialny za wymieszanie kostek.
- 2) Wszyscy zawodnicy muszą być dostępni do mieszania, jeśli zespół organizacyjny stwierdzi taką potrzebę. Kara: dyskwalifikacja zawodnika.

III Rejestrator wyników.

- 1) Rejestrator wyników jest odpowiedzialny za udokumentowanie wyników
- 2) Rejestrator wyników może brać udział w konkurencji.
- 3) Bez zgody sędziego głównego nie można dokonać żadnych zmian na formularzu wyników.

IV Zawodnicy

- 1) W turnieju może brać udział każdy, kto akceptuje regulamin zawodów.
- 2) Zawodnicy muszą przestrzegać miejscowych reguł i oczekuje się od nich zachowywania się w sposób godny podczas trwania turnieju.
- 3) Zawodnicy muszą zachować ciszę wewnątrz wyznaczonego obszaru turnieju. Rozmowy są dozwolone, ale muszą być prowadzone na umiarkowanym poziomie, z dala od rywalizujących w tym czasie zawodników.
- 4) Podczas ułożenia zawodnik nie może używać sprzętu elektronicznego (jak walkman, dyktafon lub dodatkowe źródło światła)
- 5) Dyskwalifikacja zawodnika z konkurencji może być wprowadzona w życie przez sędziego głównego konkurencji jeżeli zawodnik nie stawił się na czas rozpoczęcia rundy.
- 6) Dyskwalifikacja zawodnika może być podjęta przez lidera zespołu organizacyjnego z następujących przyczyn:
 - a) Zawodnik jest podejrzany o oszustwo lub o skorumpowania oficjalów podczas turnieju;

b) Zawodnik jest niesforny, zachowuje się lekceważąco wobec innych, zachowuje się wbrew prawu lub w sposób nieprzyzwoity, niszczy miejscowe dobra lub jakąkolwiek cudzą własność;

c) Zawodnik przeszkadza lub staje się krzykliwy i rozprasza innych zawodników podczas współzawodnictwa;

7) Dyskwalifikacja następuje natychmiast lub po ostrzeżeniu, zależnie od sytuacji.

8) Zawodnicy mogą zgłosić nieprzestrzeganie reguł w sposób słowny liderowi zespołu organizacyjnego.

9) Spory są możliwe tylko podczas zawodów, w czasie do 30 minut od spornego wydarzenia i przed rozpoczęciem kolejnej rundy.

10) Spór musi być rozstrzygnięty przez lidera zespołu organizacyjnego przed rozpoczęciem kolejnej rundy.

11) Zawodnik musi zaakceptować ostateczny werdykt lidera zespołu organizacyjnego. Kara: dyskwalifikacja z zawodów.

V Kostki

1) Zawodnicy muszą przywieść i używać własne kostki. Zawodnicy mogą pożyczać kostki od innych zawodników, ale obaj zawodnicy muszą być gotowi rozpocząć ułożenie, kiedy zostaną o to poproszeni.

2) Kostki muszą pracować poprawnie i pozwalać na poprawne mieszanie.

3) Zawodnicy muszą używać dowolnego, normalnego schematu kolorów dla kostek sześciennych, jednak w pozycji ułożonej ścianka prezentuje jeden kolor.

4) Kolory na kostce muszą być jednorodne i muszą się między sobą wyraźnie różnić.

5) Kostka musi mieć kolorowe naklejki bądź kolorowe plastikowe płytki..

6) Kolorowe plastikowe płytki bądź naklejki muszą być cieńsze niż 1,5mm.

7) Kostki mogą być wygładzone papierem ściernym lub wysmarowane smarem.

8) Nie zezwala się na żadne modyfikacje kostki, które wpływają na jej podstawowe cechy.

9) Jakiegokolwiek modyfikacje kostki, które wpływają na gorszy występ lub wynik zawodnika nie mogą być podstawą dodatkowego ułożenia w konkurencji.

10) Kostki muszą być czyste, nie mogą posiadać żadnych tekstur, oznaczeń, podwyższeń części, zniszczeń ani innych powodujących różnicę pomiędzy jedną częścią i jej odpowiednikami.

11) Przed występowaniem kostki muszą być zaakceptowane przez sędziego.

VI Mieszanie

1) Mieszacz musi zastosować algorytmy mieszania.

2) Kostki muszą być mieszane za pomocą losowo wygenerowanego algorytmu komputerowego, który musi być trzymany w tajemnicy przez mieszaczy.

3) Standardowe dla mieszania i ułożenia jest tzw. Pół-ruchowy Pomiar, gdzie każdy ruch jednej ściany to jeden ruch, ruch warstwą wewnętrzną to dwa ruchy.

4) Kostki sześciennie są mieszane z białym (lub najjaśniejszym) kolorem na górze i zielonym (lub najciemniejszym) z przodu.

5) Wszyscy zawodnicy podczas rundy mają pomieszane kostki według tego samego algorytmu.

VII Defekty

- 1) Defektami kostek są: pop-ujące części, zerwane żyłki, odpadające środkowe nasadki, naklejki.
- 2) Jeśli zdarzy się defekt, zawodnik może naprawić kostkę i kontynuować bądź zakończyć ułożenie.
- 3) Jeśli zawodnik zdecyduje się naprawić defekt, może naprawiać tylko uszkodzone części i nie może używać części innych kostek. Kara: dyskwalifikacja ułożenia.
- 4) Po naprawieniu, ułożenie kostki nie może być celowo łatwiejsze od tego przed defektem (ocenia to sędzia). Kara: dyskwalifikacja ułożenia.
- 5) Jeśli po naprawieniu kostki, ale podczas próby, zawodnik zauważy, że kostki nie można ułożyć, może rozmontować i zmontować maksymalnie trzy części kostki, by kostka znów była możliwa do ułożenia.
- 6) Jeśli zawodnikowi przytrafi się defekt, nie daje mu to prawa do dodatkowego ułożenia.

VIII Konkurencja

Zawody odbędą się w konkurencji **3x3x3 speedsolve**, polegającej na ułożeniu klasycznej kostki o wymiarach 3x3x3.

Eliminacje: 3 próby; 4 lub 8 lub 16 (zależnie od ilości zgłoszonych) zawodników z najlepszym czasem kwalifikuje się do półfinału.

Półfinał: 5 prób „Average of 5” ; pierwszych 3 lub 4 lub 8 zawodników z najlepszą średnią z 5 ułożeń kwalifikuje się do finału.

Finał: 5 prób „Average of 5” ; zawodnik z najlepszą średnią z 5 ułożeń wygrywa zawody.

IX Reguły pomiaru czasu są następujące:

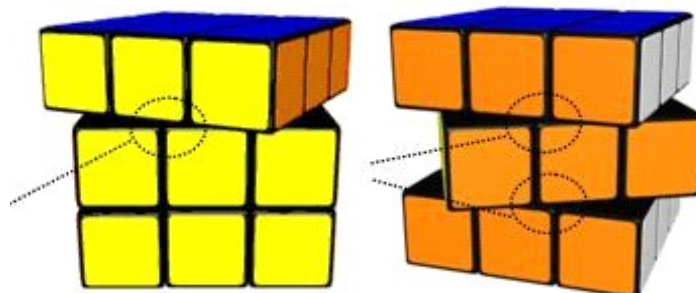
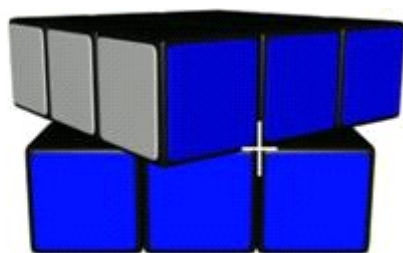
- 1) Wszystkie wyniki poniżej 10 minut oraz odpowiadające im średnie, są mierzone z dokładnością do setnych sekundy, oraz średnie są zaokrąglane do najbliższej setnej części sekundy (.004 do .00, .005 do .01).
- 2) Wszystkie wyniki powyżej 10 minut, oraz odpowiadające im średnie, są mierzone z dokładnością do sekund, oraz średnie są zaokrąglane do najbliższej sekundy (0.4 do 0, 0.5 do 1).
- 3) Wszystkie wyliczane wyniki oraz średnie są mierzone liczbami naturalnymi, oraz średnie są zaokrąglane do części dziesiątych (.04 to .0, .05 to .1).
- 4) DNF (Did Not Finish) jest wynikiem w przypadku dyskwalifikacji lub nieukończenia ułożenia.
- 5) DNS (Did Not Start) jest wynikiem w przypadku, gdy zawodnik ominął próbę ułożenia w danej rundzie
- 6) W rundach „Average of 5” zawodnicy mają 5 ułożeń. Z tych pięciu ułożeń odrzuca się wynik najgorszy i najlepszy i liczy się średnią z pozostałych trzech.
- 7) W rundach „Average of 5” wynik DNF lub DNS jest brany jako wynik najgorszy, jeżeli więcej niż jeden wynik to DNF albo/i DNS to średnią jest DNF
- 8) W rundach „Average of 5” kolejność w wynikach zależy od średniej uzyskanej przez zawodnika, gdzie niższy wynik jest lepszy.
- 9) Jeżeli w rundzie „Average of 5” zawodnicy mają taką samą średnią, o kolejności decydują najlepszy pojedynczy czas

zawodnika, gdzie niższy wynik jest lepszy.

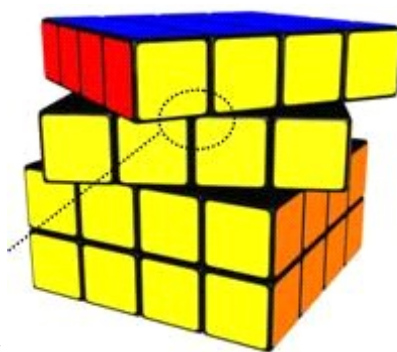
10) Zawodnicy z takimi samymi wynikami w rundzie kończą na tych samych pozycjach.

X Kostka ułożona

- 1) Przed konkurencją wszyscy zawodnicy muszą wiedzieć, kiedy kostkę uznaje się za ułożoną.
- 2) Stan ułożenia jest oceniany dopiero gdy kostka leży nieruchomo.
- 3) Kostki mogą być dowolnie zorientowane po zakończeniu ułożenia.
- 4) Wszystkie części kostki muszą całkowicie przylegać do kostki oraz być w ich wymaganych pozycjach.
- 5) Kostki sześciennne uznaje się za ułożone, jeżeli każda ze ścian przedstawia jeden kolor.
- 6) Jeżeli jedna lub więcej równoległych warstw wymaga przekręcenia, aby uzyskać stan ułożony, wtedy:
 - a) Jeżeli wszystkie warstwy są zgodne z punktem c), wtedy kostkę uznaje się za ułożoną, bez jakiegokolwiek kary;
 - b) Jeżeli jedna lub więcej warstw nie jest zgodna z punktem d), wtedy kostkę uznaje się za ułożoną z karą 2 sekund.
 - c) W każdym innym przypadku ułożenie jest dyskwalifikowane;
 - d) Warstwa kostki może być niewyrównana w następujący sposób. Wewnętrzny róg z niewyrównanej warstwy (lub grupy) nie może przekroczyć wewnętrznej krawędzi warstwy sąsiedniej.



Przykład bez kary:



Przykład z karą:

X Zasady przeprowadzania konkurencji:

1a) Limit czasu wynosi 10 minut lub mniej jeżeli zostało to ogłoszone przed rozpoczęciem konkurencji.

2) Mieszanie

2a) Zawodnik przekazuje kostkę mieszaczowi i czeka w wyznaczonym obszarze, póki nie zostanie wezwany do wykonania swojej próby.

2b) Mieszacz miesza kostkę zgodnie z Artykułem VI.

2c) Zawodnik nie może widzieć kostki od czasu mieszania, aż do preinspekcji.

2d) Sędzia szybko sprawdza poprawność wymieszania kostki. W kwestiach spornych sędzia konsultuje się z mieszaczem w celu sprawdzenia poprawności wymieszania.

2e) Sędzia kładzie kostkę na stoliku i zasłania ją całkowicie ręką bądź przedmiotem.

3) Preinspekcja

3a) Przed rozpoczęciem próby zawodnik może dokonać preinspekcji kostki.

3b) Zawodnik ma 15 sekund na preinspekcję kostki, ale może zakończyć ją wcześniej.

3c) Sędzia resetuje stoper.

3d) Kiedy zawodnik i sędzia wzajemnie uznają, że zawodnik jest gotowy, sędzia mówi: „ok?”

3e) Kiedy zawodnik odpowie „ok” sędzia odsłania kostkę po upływie jednej sekundy. W tym samym czasie sędzia włącza stoper.

3f) W trakcie preinspekcji zawodnik może podnieść kostkę.

3g) Zawodnik nie może manipulować nią w żaden sposób. Kara: dyskwalifikacja ułożenia.

3h) Na końcu preinspekcji zawodnik musi odłożyć kostkę na stolik w takiej pozycji i orientacji w jakiej chce.

3i) Kiedy preinspekcja trwa już 10 sekund, sędzia mówi „10 sekund”

3j) Kiedy preinspekcja trwa już 15 sekund, sędzia mówi „stop”

3k) Zawodnik musi odłożyć kostkę przed upływem 16 sekund. Kara: 2 sekundy.

3l) Zawodnik musi odłożyć kostkę przed upływem 18 sekund. Kara: dyskwalifikacja ułożenia.

3m) Sędzia zasłania całkowicie kostkę dłonią lub innym przedmiotem.

3n) Sędzia nie może dotykać i manipulować kostką.

4) Rozpoczęcie ułożenia

4a) Sędzia potwierdza, że stoper jest zresetowany i gotowy do użycia.

4b) Zawodnik nie może dotykać kostki przed rozpoczęciem ułożenia. Kara: 2 sekundy.

4c) Kiedy sędzia i zawodnik wzajemnie uznają, że zawodnik jest gotowy do rozpoczęcia ułożenia, sędzia mówi: "ok?".

4d) Gdy zawodnik odpowie „ok”, po upływie jednej sekundy sędzia odsłania kostkę.

- 4e) Zawodnik zaczyna układanie przez podniesienie kostki, i wtedy sędzia startuje stoper.
- 4f) Zawodnik ma 3 sekundy na rozpoczęcia ułożenia. Kara: 2 sekundy.
- 4g) Zawodnik ma 5 sekundy na rozpoczęcia ułożenia. Kara: dyskwalifikacja ułożenia.
- 4h) Kary związane z rozpoczynaniem ułożenia nie są dodawane. Można mieć maksymalnie jedną taką karę.

5) Podczas ułożenia

- 5a) Podczas preinspekcji oraz ułożenia zawodnik nie może się komunikować z nikim poza sędzią. Kara: dyskwalifikacja ułożenia.
- 5b) Podczas preinspekcji i ułożenia zawodnik nie może korzystać z pomocy nikogo, ani niczego. Kara: dyskwalifikacja ułożenia.

6) Zakończenie ułożenia

- 6a) Zawodnik kończy ułożenie poprzez odłożenie kostki na stolik, a wtedy sędzia zatrzymuje stoper.
- 6b) Zawodnik nie może manipulować kostką, aż do sprawdzenia jej przez sędziego. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia;;
- 6c) Sędzia nie manipulując kostką sprawdza i określa czy ułożenie jest skończone.
- 6d) W sytuacjach spornych kostka nie może być manipulowana, aż do czasu rozstrzygnięcia sporu z ewentualnym udziałem sędziego głównego. Kara: Dyskwalifikacja ułożenia (w gestii sędziego).
- 6e) Kary związane z zakończeniem ułożenia nie są dodawane. Można mieć maksymalnie jedną taką karę.

7) Administracja

- 7a) Jeżeli sędzia zdecyduje, że ułożenie było poprawne, mówi „ok”.
- 7b) Sędzia zapisuje rezultat ułożenia na formularzu, następnie podpisuje formularz.
- 7c) Zawodnik jest odpowiedzialny za sprawdzenie formularza zaraz po zapisaniu rezultatu.
- 7d) Jeżeli sędzia przyznał karę, sędzia mówi: „kara”. Zawodnik musi podpisać formularz.
- 7e) Jeżeli wynik to DNF, sędzia mówi: „nie ukończone”. Zawodnik musi podpisać formularz.
- 7f) Na końcu rundy sędzia przekazuje formularz rejestratorowi wyników.