

Versenyzési útmutató új versenyzőknek

A dokumentum elolvasása mellett javasoljuk, hogy vegyél rész a „Versenyzési útmutató”-n az első versenynapodon, ahol az alább leírtakat bemutatjuk nektek, feltehetitek a kérdéseiteket, kipróbálhatjátok a versenyen használt eszközöket és sok új információt kaphattok.

Általános információk



A World Cube Association (WCA) az a szervezet, amely világszerte felelős a hivatalos kockaversenyek szervezéséért. Ez a verseny is egyike a WCA által elismert hivatalos versenyeknek, így a hétvége folyamán a versenyzés a WCA Szabályzatnak megfelelően fog zajlani. A WCA Szabályzatot (Regulation), az azt kiegészítő Útmutatót (Guidelines) és ezek magyar fordítását megtalálod a WCA honlapon:

Szabályzat (angol): <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/>

Útmutató (angol): <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/guidelines.html>

Magyar fordítás: <https://www.worldcubeassociation.org/regulations/translations/hungarian/>

A WCA Szabályzat többek közt tartalmazza, hogy **minden versenyzőnek ismernie kell a WCA Szabályzatot** még az első versenye előtt.

A hivatalos WCA versenyekről:

A versenyeken 2 féle hivatalos személy vesz részt, akik segíthetnek: a *Szervezők* felelősek a verseny akadálymentes lebonyolításáért és a *Delegáltak* felelősek a WCA Szabályzat betartásáért. **Ha bármilyen kérdésed felmerül a versenyen, lépj kapcsolatba valamelyik hivatalos személlyel.**

Ezen a versenyen a hivatalos személyek:

Szervezők: Placskó Niki, Barát Bence

Delegáltak: Placskó Niki

Egy versenyen maximum 18 versenyszám tartható. Amikor regisztráltál a versenyre kiválaszthattad, hogy mely versenyszámokból szeretnél indulni. Ezen versenyszámok nagy részére te (és minden más versenyző) **csoportokra lesztek osztva**. Ez a csoportbeosztás meg lesz osztva veletek a verseny előtt. A szervezők ezek szerint a csoportok szerint fognak szólítani titeket versenyezni, nem pedig név szerint. Ezért **mindig figyelj oda, hogy a szervezők melyik csoportot vagy csoportokat szólítják!**

Azokban a versenyszámokban, amikben versenyzel, segítened is kell a verseny lebonyolítását. Ez azt jelenti, hogy **azokban a csoportokban, amikben nem versenyzel, segítened kell bíróként, keverőként, vagy runner-ként**. Ezen a versenyen az első fordulókra előre elkészítjük a beosztásokat, amikor segítenetek kell. Ha egy szervező vagy delegált a beosztásodban nem szereplő esetben hív segíteni, akkor is rendelkezésre kell állnod, mivel ha nem teszel a kérésének eleget, ez a versenyből való kizárásodat eredményezheti.

Szerepek a versenyen:

Versenyző: Ez az alapvető szereped a versenyen. Ez csak akkor változik, ha segítened kell a verseny lebonyolításában.

Bíró: A bírók **biztosítják** a kirakások helyes menetét és, **hogya a kirakások megfelelnek a WCA Szabályzatban leírtaknak**. Minden kirakás végén az aláírásukkal tanúsítják a kirakás eredményének hitelességét.

Runner/Futó: A runnerek/futók **a játékok logisztikájáért felelősek**. Ők juttatják el a játékokat a keverőktől a bírókhoz és vissza.

Keverő: Keverőnek lenni a legnagyobb felelősséggel járó szerep. A keverők **hajtják végre a hivatalos keverési algoritmusokat a játékokon** és bizonyosodnak meg róla, hogy a keverés helyes. Ezt a szerepet kizárólag tapasztalt és megbízható versenyzők látják el.

A kirakások menete:

- 1.) A szervezők hívják a következő versenyszámot és **csoportokat**. (pl. 3x3 1. és 2. csoport)
- 2.) A versenyzők leadják keverni **a játékokat (kirakott állapotban)** a keverőasztalnál és **a nevükkel ellátott pontkártyára helyezik**. Ezt követően az erre kijelölt várakozási helyre mennek.
- 3.) A **keverők bekeverik a játékokat** a hivatalos keverési algoritmusnak megfelelően és a pontkártyával együtt egy takaró eszközbe helyezik, hogy senki ne láthassa a keverést.
- 4.) A runnerek a takarókkal (a játékokkal és a pontkártyákkal) a várakozási helyre mennek és név szerint, hangosan szólítják a versenyzőket.
- 5.) A runner és a versenyző keresnek egy szabad helyet (ez egy kirakásra kijelölt hely, Stackmat időmérővel, a hozzá tartozó szőnyeggel, stopperrel és egy bíróval, ahol a versenyző végrehajtja a kirakását) és a runner a takarót a bírónak adja. Mind a runnernek, mint a bírónak **figyelnie kell arra, hogy a játék semmilyen része ne legyen látható** a versenyző számára.
- 6.) A versenyző leül, **a bíró pedig a játékot a takaróval együtt a szőnyegre helyezi, lenullázza a stoppert és a Stackmat időmérőt** ha szükséges és meggyőződik, hogy a versenyző készen áll-e: „Készen állsz?” vagy külföldi versenyzőknél: **“Are you ready?”**
- 7.) Amikor a versenyző tisztán megerősíti, hogy készen áll (ez lehet bólogatás, vagy egy egyszerű „Igen”) megkezdődik a megtekintési idő. A megtekintés alatt **a versenyzőnek 15 másodperce van megnézni a játék állását**. Fontos, hogy ez alatt az idő alatt a versenyző nem forgathat a játékon, csak nézheti. A bíró szóban jelezni fogja, amikor a versenyző elérte a **„8 másodperc”** –et és a **„12 másodperc”**-et. (Vagy „Eight seconds”, „Twelve seconds”) A versenyzőnek meg kell kezdenie a kirakást 15 másodpercen belül. Ha 15 másodperc után, de 17 másodperc között kezdi meg a kirakást, akkor +2 másodpercet időbüntetést kap. Ha 17 másodperc után kezdi meg, akkor a kirakása érvénytelen. (jelölése: DNF- *did not finish*)
- 8.) A kirakás elkezdése: Miután a versenyző végzett a játék megnézésével, a játékot a szőnyegre helyezi (bármilyen orientációban) és **a kezét az időmérő szenzorjaira helyezi**. A versenyző nem érhet közben a játékhoz és a tenyerének lefelé kell néznie, ujjainak pedig érintenie kell a szenzorokat. Az időmérőn először egy piros fényjelzés lesz látható, majd röviddel utána zöld. **A zöld jelzés jelenti, hogy az időmérő készen áll a használatra** és a versenyző a szenzorokról felemelve a kezét megkezdheti a kirakást.

9.) A kirakás közben a bíró figyel, hogy minden a szabályoknak megfelelően történik. (pl. A bírók nem játszhatnak a telefonjukkal vagy más játékokkal a kirakások közben)

10.) A kirakás befejezése: Amikor a versenyző kirakta a játékot, **megállítja az időmérőt**, úgy, hogy **a kezét a szenzorokra helyezi**. Ekkor a versenyző nem érhet a játékhoz, a tenyereinek a lefelé kell néznie.

11.) A bíró meggyőződik a játék kirakottságáról és ezt közli a versenyzővel is. „Oké” („Okay”) vagy „Büntetés” („Penalty”). **Fontos, hogy mielőtt az időeredményt rögzítették a pontkártyán, sem a bíró sem a versenyző nem érhet a játékhoz! Ha nem tudsz dönteni egy adott helyzetben, vagy bármi szokatlan történik, akkor kérd a WCA delegáltak segítségét a helyes döntés meghozatalában.**

12.) Amikor a döntés megszületett a bíró leírja az időeredményt a pontkártyára, aláírja, majd a versenyző miután meggyőződött az időeredmény helyességéről aláírásával elismeri azt.

13.) A versenyző visszamegy a várakozási helyre és vár a következő kirakásáig. (Az utolsó kirakását követően pedig magával viszi a játékát és visszaül a közönség közé.)

14.) A bíró visszahelyezi a takaróba a játékot és a pontkártyát (ha a versenyző utolsó kirakása volt, akkor csak a pontkártyát) és kezét kitarva jelzi a runnernek, hogy kész van.

15.) A runner visszaviszi a takarót (a játékkal és a pontkártyával) a keverő asztalhoz, kiveszi a játékot és a pontkártyát a takaróból és az asztalon a pontkártyára helyezi a játékot. A keverő bekeveri a következő algoritmust és ez a folyamat ismétlődik a 3.) ponttól. A versenyzők utolsó kirakását követően a pontkártyákat a runner az erre kijelölt tartóba rakja.

A versenyen használt eszközök:

Stackmat időmérő/timer: Ez a hivatalos időmérő eszköz a versenyeken.



Szőnyeg: A Stackmat időmérőkhöz használandó szőnyeg.



Stopper: A stoppereket a megtekintési idő mérésére használjuk. (Lásd feljebb)

Lenullázó gomb Elindító/leállító gomb



Takaró: A takarók akadályozzák meg, hogy a versenyzők láthassák a keveréseket a megtekintési idő előtt.



Pontkártya: Minden kirakás után a bírók erre írják le az időeredményeket és mind a bíróknak, mind a versenyzőknek alá kell írniuk minden kirakás után, ezzel elismerve a kirakás helyességét, teljességét, megfelelő formátumát és olvashatóságát

Example Open 2016			→	A verseny neve
Event	Rubik's Cube	Group Round	→	A versenyszám neve
ID	14	Name	→	a versenyző neve
		Peter Sample	→	A versenyző aláírásai
1	Result	Competitor	→	Időeredmények
2			→	
3			→	
4			→	
5			→	A bírók aláírásai
E				
DNF limit: 10:00				

Fontos szabályok:

- A versenyen **tilos a vaku használata**, mert zavarhatja a versenyzőket.
- **Senki nem mehet 1,5 méternél közelebb a versenyzőkhöz.**
- **A kirakások közben mindenféle kommunikáció tilos.**
- **Tilos beszélni a keverésekről**, amíg nincs vége az adott fordulónak.
- Ha szeretnéd videózni a kirakásaidat, ügyelj, hogy a **telefon/kamera/fényképező kijelzője nem nézhet feléd vagy kikapcsolt állapotban kell lennie**

Verseny-specifikus információk:

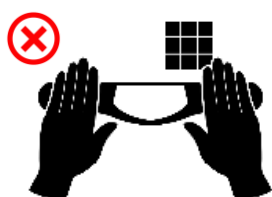
Ezen a versenyen a versenyzői tér 2 részre lesz osztva, amik különböző színekkel lesznek megkülönböztetve. A névkártyád, amit a helyszínen kapsz, mutatni fogja, hogy a csoportod melyik színnél fog versenyezni. Figyelj, mert a **legtöbb versenyszám esetén egyszerre 2 csoport fog versenyezni.** (Minden színnél 1-1)

Versenyzési szótár:

- DNF: Egy kirakás eredménye „DNF” (Did Not Finish = Nem befejezett) ha a kirakás nem érvényes vagy nem kirakott/befejezetlen.
- DNS: Egy kirakás eredménye „DNS” (Did Not Start = Nem megkezdett) ha a versenyző jogosult a kirakásra, de nem tesz neki eleget.
- Average of 5: Az „5 átlaga” formátumú fordulókban minden versenyzőnek 5 kirakásra van lehetősége. Ezen eredmények közül a legrosszabb és a legjobb eredmény nem számít, a maradék 3 eredmény átlaga alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
- Mean of 3: A „3 átlaga” formátumú fordulókban minden versenyzőnek 3 kirakásra van lehetősége. A 3 eredmény átlaga alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend. Cutoff: A kombinált fordulóknál használt egyik időlimit. Ezek a fordulók 2 részből állnak, ahol a versenyzők akkor vehetnek részt a 2. részben, ha az 1. részre vonatkozó feltételnek megfeleltek, azaz a cutoff-ként meghatározott időnél jobb eredményt értek el az első vagy az első két rakásuknál.
- Time limit: A versenyzőnek minden kirakását be kell fejeznie az időlimiten belül. Amennyiben a versenyző eléri a kirakás/forduló időlimitét a bírónak azonnal le kell állítania a kirakást, és a versenyző kirakásának eredménye: DNF

Illusztrációk:

A kirakás megkezdése:



hozzáér a játékhoz



a játék az időmérőn van

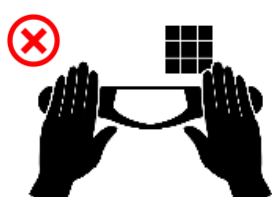


tenyér nem lefele néz

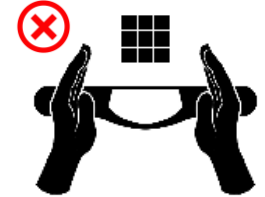


helyes kivitelezés

A kirakás befejezése:



hozzáér a játékhoz



tenyér nem lefele néz



eltérés a kirakott állapottól



helyes kivitelezés

nincs büntetés

+2 másodperc

kockáknál: kevesebb vagy pont 45°

kockáknál: több, mint 45°

Végül a legfontosabb szabály:

Ha bármi nem egyértelmű vagy nem biztos, akkor kérdezd meg a delegáltat!