

دستور العمل مسابقات روبیک

۱. قوانین شرکت در مسابقه

ماده ۱-۱- در هر آیتم و در هر مرحله (مقدماتی، فینال) از هر شرکت کننده ۵ مرتبه رکوردگیری می شود. از ۵ رکورد ثبت شده، بدترین و بهترین رکورد هر داوطلب حذف و از ۳ رکورد باقی مانده میانگین گرفته میشود. بنابراین ملاک رتبه بندی، میانگین رکوردها می باشد.

ماده ۱-۲- هر داوطلب باید با مکعب خود مسابقه بدهد؛ قرض گرفتن مکعب از دیگران مانعی ندارد.

ماده ۱-۳- مکعب روبیک هر گروه از شرکت کنندگان در هر مرحله از نظر نوع بهم ریختگی یکسان می باشد که این عمل توسط تیم برگزاری تهیه و اجرا میشود.

ماده ۱-۴- هر داوطلب می بایست از گروه خود در مسابقه که توسط تیم برگزاری اعلام می شود اطلاع داشته باشد و در زمان برگزاری مسابقه هنگامی که گروه ها برای مسابقه فراخوانده می شوند، داوطلب مکعب خود را به همراه کارنامه ای که به اسم او روی میز چیده شده است تحویل تیم اسکرمبل مسابقه بدهد و سپس به اتاق انتظار مسابقه مراجعه و منتظر اعلام اسم خود توسط تیم داوری باشد.

تذکر: پازل باید به صورت حل شده و سالم تحویل تیم اسکرمبل شود.

ماده ۱-۵- داوران بعد از اجرای اسکرمبل توسط تیم اسکرمبل، روبیک داوطلبین را به همراه کارنامه درون جعبه قرار داده و به اتاق انتظار مراجعه می کنند. داوطلب بعد از فراخوانی (توسط داور) به یکی از میزهای مسابقه مراجعه می کند.

ماده ۱-۶- داور جعبه روبیک را روی میز و روبروی شرکت کننده قرار می دهد؛ داوطلب حداکثر تایم دقیقه فرصت دارد تا آماده مسابقه شود، هنگامی که داوطلب آمادگی خود به داور اعلام نماید داور جعبه را از روی روبیک برداشته و داوطلب ۱۵ ثانیه فرصت خواهد داشت تا مکعب خود را بردارد و وجوه آن را بررسی کند. داور با استفاده از کرنومتر که در اختیار دارد ۱۵ ثانیه را محاسبه می کند. همچنین داور موظف است پس از گذشت ۸ ثانیه به داوطلب اطلاع بدهد و بعد از گذشت ۱۲ ثانیه مجدداً زمان را یادآوری کرده و داوطلب می بایست قبل از اتمام ۱۵ ثانیه شروع به مسابقه نماید.



ماده ۷-۱- داوطلب موظف است بعد از شنیدن زمان ۱۲ ثانیه از داور، روییک را روی میز و جلوی تایمر قرار داده و با استفاده از دو دست خود (لمس تایمر فقط با انگشتان دست مجاز می باشد) تایمر را فعال و سپس پازل را برداشته و شروع به حل آن نماید و در نهایت بعد از پایان حل، روییک را روی میز گذاشته و با لمس همزمان دو دست تایمر را متوقف نماید.

تذکره ۱: هنگام توقف تایمر توسط داوطلب باید روییک کاملاً از دستان او جدا شده باشد.

تذکره ۲: داوطلب حق برداشتن جعبه را از روی روییک ندارد و تازمانی که جعبه توسط داور برداشته میشود نباید روییک خود را ببیند.

تذکره ۳: فعال شدن تایمر زمانی انجام می شود که چراغ سبز روشن شده باشد. بدیهی است که اگر قبل از روشن شدن چراغ سبز داوطلب مسابقه را شروع نماید رکورد وی ناتمام (DNF) ثبت می شود.

تذکره ۴: فعال و غیرفعال کردن تایمر فقط با انگشتان دست مجاز می باشد.

ماده ۸-۱- شرکت کننده بعد از هر بار رکوردگیری باید منتظر ثبت رکورد توسط داور در کارنامه ی خود باشد و سپس رکورد خود را با امضا در کارنامه تایید کند و مجدداً منتظر برگشت روییک از اتاق اسکرابل برای رکوردگیری مجدد باشد.

ماده ۹-۱- تمامی داوطلبین در روز مسابقه باید با پوشش مناسب در محل مسابقه حضور داشته باشند. همچنین رعایت حجاب اسلامی برای تمامی داوطلبین دختر در روز مسابقه الزامی است.



۲- خطاهای مسابقه

ماده ۱-۲- داوطلب در ۱۵ ثانیه ای که فرصت بررسی وجوه روییک خود را دارد حق هیچ گونه حرکتی در روییک را ندارد و اگر حرکتی روی روییک خود اجرا کند آن رکورد حذف می شود.

ماده ۲-۲- اگر داوطلب روییک خود را حل و تایمر را متوقف کند اما یکی از ردیف های روییک برای حل شدن بیشتر از ۴۵ درجه چرخش داشته باشد ۲ ثانیه به زمان وی اضافه می شود و اگر روییک برای حل شدن به دو حرکت یا بیشتر نیاز داشته باشد رکورد ناتمام ثبت خواهد شد (DNF)، بدیهی است هر کدام از حرکتهای $R_2, L_2, F_2, B_2, U_2, D$ یک حرکت حساب شده و ۲ ثانیه به حل اضافه می کنند.

ماده ۳-۲- اگر در حین مسابقه قطعات روییک از هم باز شود داوطلب می تواند بدون توقف تایم، اقدام به تعمیر روییک خود کند و سپس حل خود را ادامه دهد در غیر این صورت آن رکورد ناتمام ثبت می شود. (DNF)

ماده ۴-۲- اگر داوطلب بیشتر از ۱۵ ثانیه روییک خود را بررسی کند (تا ۱۷ ثانیه) و اقدام به حل مکعب نکند به تشخیص داور ۲ ثانیه به زمان وی اضافه خواهد شد و اگر زمان از ۱۷ ثانیه بیشتر شود رکورد وی ناتمام ثبت می شود (DNF).

ماده ۵-۲- اگر هر داوطلب در کارنامه ی خود دو تایم ناتمام داشته باشد میانگین رکورد وی ناتمام خواهد شد و در جدول رده بندی در رتبه آخر قرار خواهد گرفت.

ماده ۶-۲- در صورتی که داوطلب در زمان مشخص برای رکورد گیری حضور نداشته باشد، آن آیتم برای ایشان حذف و امکان رکورد گیری مجدد وجود ندارد و حق اعتراضی نخواهد بود.

ماده ۷-۲- چرخاندن مهره گوشه در حالت عادی تقلب محسوب میشود. در حالتی که در حل سرعتی یکی از مهره های گوشه بچرخد برگرداندن آن مهره به حالت اولیه مجاز می باشد.

ماده ۸-۲- استفاده از وسایل الکترونیکی (مانند هندزفری، ساعت هوشمند، روییک بلوتوثی و ...) ممنوع می باشد.

ماده ۹-۲- اگر مشکلی قبل، بعد یا در زمان مسابقه پیش بیاید باید موضوع را سریعاً به مسئول مسابقه اعلام نمایید.



ماده ۲-۱۰- اگر قصد ضبط ویدئو هنگام حل خود را دارید، دوربین باید طوری قرار بگیرد که صفحه نمایش آن، سمت شما نباشد.

ماده ۲-۱۱- قبل از حل از سلامت و صفر بودن تایمر خود مطمئن شوید.

ماده ۲-۱۲- درباره ی اسکرمبل ها و نحوه ی حل خود صحبت نکنید.

ماده ۲-۱۳- بعد از حل، به هیچ عنوان به روییک دست نزنید.

