

Märkus: Kui leiate vastuolu siin kirjutatu ja WCA regulatsioonide vahel, siis järgige WCA regulatsioonides kirjutatut.

Teadmisi võistlusel osalejatele

Üldised soovitused

- **Kui tekib küsimusi, siis küsige julgelt!**
- Enne võistlemist tutvuge WCA regulatsioonidega www.worldcubeassociation.org/regulations
- Pealtvaatajad ei tohi seista lahenduslaudadele lähemal kui 1,5 m
- Pimesi lahendamise alade ajal palume saalis viibijatelt vaikust
- Palun ärge pildistage võistlejaid välguga
- Kui te parajasti toimuval alal/grupis ei osale, siis peaksite olema kaasvõistlejatele kohtunikuks
- Olge lahendusala lähedal enne oma ala algust, kuna ajakava on alati veidi muutlik ning vahel korjatakse kuubikud varem ära, et nad enne ala algust juba segatud oleks
- Kui jõuate enne võistluse algust kohale või teil pole pärast võistluse lõppu lahkumisega kiiret, saate korraldajaid aidata asjade kokku- ja lahtipakkimisega

Kohale jõudes

- Registreerige end registreerumislaua juures ning tasuge osalustasu (registreerima peate isegi kui tegite seda internetis, kuna korraldajad tahavad teada saada, kui palju inimesi on kohal)
- Esmakordsed võistlejad peavad esitama **isikut tõendava dokumendi**
- Veenduge, et teate, kes on korraldajad ja delegaadid, et vajadusel küsimusi esitada
- Vaadake, kus asuvad lahendamisala ning segamislauad
- Vaadake üle võistluse ajakava, et teada, millal teie alad toimuvad

Enne lahendamist

- Valige välja kuubikud, millega tuleval alal osalete
- Vaadake üle, et kuubikutel poleks liigselt kulunud kleepsud
- Kui kuulete oma nime algavas grupis, viige oma kuubik **lahendatud olekus** segamislauale ning pange see oma nimega paberilehe juurde (või oma nimega karpi)
- Oodake rahulikult selleks ette nähtud kohas, kuni teie katse algab

Märkus: Kui leiate vastuolu siin kirjutatu ja WCA regulatsioonide vahel, siis järgige WCA regulatsioonides kirjutatut.

Lahendamine

- Mingil hetkel tuleb kohtunik, kes kutsub teid nimepidi lahendama
- Minge koos kohtunikuga vaba lahenduslaua juurde
- Veenduge, et taimer töötab ja on nullitud
- Kui olete valmis, öelge seda kohtunikule (teil pole kohustust alata kohe kui kohtunik teilt valmisolekut küsib)
- Katse koosneb kahest osast: inspeksioon ja lahendamine
- Kui te ütlete, et olete valmis, võtab kohtunik kuubikult katte. Teil on nüüd **15 sekundit** aega, et kuubikut inspekteerida
- Kohtunik annab teile suuliselt teada, kui on möödunud 8 sekundit ja 12 sekundit (kui kuulete “12 sekundit”, oleks viimane aeg taimer tööle panna)
- Inspeksiooni ajal võite kuubikut kätte võtta, kuid ei või sellel liigutusi teha
- Võite inspeksiooni iga hetk lõpetada asetades kuubiku matile ning alustades taimeri, **asetades sõrmed taimeri puutesensoritele, peopesad alla suunatult**
- Veenduge, et süttib **roheline tuli**, muidu taimer ei käivitu
- Lahendusaeg algab, kui teie käed tõusevad puutesensorilt.
- Lahenduse ajal ei tohi võistleja suhelda kellegagi (peale kohtuniku) ega kasutada muid abivahendeid kui lahenduslaud
- Kui olete lahendanud oma kuubiku, asetage see matile ning peatage taimer oma sõrmedega või peopesadega
- Pärast lahendust veenduge, et:
 - 1) kohtunik paneb kirja õige aja
 - 2) kohtuniku kirjutatud aeg on üheselt loetav
 - 3) aeg on kirja pandud õiges formaadis
- Kui olete kohtuniku kirjapanduga nõus, andke tulemusele oma allkiri ja veenduge, et ka kohtunik oma allkirja annab
- Kui te vähegi kohtuniku otsuses kahtlete, ärge andke oma allkirja
- Oodake oma järgmist katset. Pärast viimast katset võtke oma kuubik ja lahkuge lahendusala.

Märkus: Kui leiate vastuolu siin kirjutatu ja WCA regulatsioonide vahel, siis järgige WCA regulatsioonides kirjutatut.

Kohtunikuks olemine

- Iga võistleja peaks olema kohtunikuks, kui ta parajasti selles grupis ei võistle
- Kohtunik toob segamislaua juurest kuubiku (enne veendudes, et see on segatud) ning kutsub võistleja lahendama
- Enne lahenduse algust eemaldab kohtunik karbist võistleja tulemustelehe ja asetab karbi, milles on kuubik, matile tagurpidi nii, et kuubikut pole näha
- Kohtunik järgib, et lahenduse ajal täidetakse WCA regulatsioone, täidab tulemuste lehe ning annab sellele oma allkirja
- Kohtuniku kohustus on kontrollida, et enne lahendust on taimer sisse lülitatud ja nullitud
- Kohtunik ootab, kuni võistleja annab teada valmisolekust, ning võtab kuubikult katte ja möödab stopperi abil inspeksiooniga
- Kohtunik ütleb võistlejale “8 SEKUNDIT” ja “12 SEKUNDIT”, kui vastav aeg on katse algusest möödunud
- Pärast lahenduse lõppu **ei puuduta** kohtunik kuubikut enne kui aeg on kirja pandud tulemustelehele
- Kui võistleja on ajale allkirja andnud ja tal on veel katseid sooritada, viib kohtunik kuubiku tagasi segamislauale
- Kui tekib mingi olukord, kus kohtunik ei oska otsust langetada võib julgesti küsida abi WCA delegaadilt (**Ivo Kruusamägi, Andreas Pung**), delegaadi otsus on lõplik
- Aeg märgitakse tulemuste lehele kujul: $K1 + A + K2 = \text{SUMMA}$, kus $K1$ on karistused vigade eest enne taimeri tööle panekut, $K2$ on karistused pärast taimeri peatamist ja A on aeg, mis on taimeril kirjas (arvestatakse esimest kahte komakohta, kusjuures kolmandat komakohta ei ümardata, vaid eiratakse täielikult).

DNF puhul märgitakse üles aeg kujul DNF(saavutatud aeg)

Näide: Olgu taimeril aeg 20,047 ja kuubik on ühe liigutuse kaugusel lahendusest. Siis märgib kohtunik tulemuste lehele aja $20,04 + 2 = 22,04$ (**mitte** $20,0\bar{5} + 2 = 22,05$ **ega** $2\bar{2},04$)

- Kui võistleja loobub oma katset märgib kohtunik tulemuseks DNS (*did not start*)

Märkus: Kui leiate vastuolu siin kirjutatu ja WCA regulatsioonide vahel, siis järgige WCA regulatsioonides kirjutatut.

Vead lahendamisel

- Lahenduskatse ajal võib kohtunik määrata karistusi, kui rikutakse teatud reegleid
- Karistused on kas DNF (*did not finish*), mil juhul lahendus loetakse mittesooritatuks, või ajalised karistused, mis liidetakse teie lõppajale

DNF antakse välja järgmiste (kuid mitte ainult nende) vigade puhul:

- Kui te sooritate kuubikul liigutusi inspektsiooni ajal
- Kui te ei alusta lahendust 17 sekundi jooksul pärast inspektsiooni algust
- Kui te peatate taimeri enne lahenduse lõppu (lisakatse antakse juhul kui taimer peatub vigaselt lahenduse alguses ning taimeril on väiksem aeg kui 0,06 sekundit)
- Kui te nullite taimeri, enne kui kohtunik on teie tulemuse kirja pannud (**NB!** See kehtib isegi kui kohtunikul või võistlejal on aeg meeles või võistlejal on lahendusest video)
- Kui puudutate kuubikut pärast lahenduse lõppu
- Kui pärast lahenduse lõppu on kuubik rohkem kui ühe liigutuse kaugusel lahendatud olekust

Ajaline karistus **+2** sekundit antakse võistlejale järgmistel juhtudel:

- Kui asetate pärast inspektsiooni kuubiku väljaspoole lahendusmatti
- Kui puudutate kuubikut taimeri töölepanemise ajal
- Kui alustate taimerit muudmoodi, kui sõrmedega, nii et peopesad on allapoole suunatud
- Kui alustate lahendust, kui on möödunud üle 15 sekundi inspektsiooni algusest (v.a. juhul, kui on möödunud üle 17 sekundi)
- Kui puudutate kuubikut taimeri peatamise ajal
- Kui te peatate taimeri muudmoodi kui sõrmede või peopesadega, asetades mõlemad sensoritele, peopesad allapoole suunatult
- Kui kuubik on ühe liigutuse kaugusel lahendatud olekust lahenduse lõpus. Üheks pöördeks loetakse väliste kihtide 90 - või 180 - kraadist pööret. Kui kuubiku kihid on pärast lahendust üksteise suhtes nihkes, siis pöördeks loetakse olukorda, kus kaks kihti on omavahel nihkes rohkem kui 45 kraadi. (60 kraadi püraminksil)