

คู่มือการเป็นกรรมการสำหรับผู้ที่ไม่เคยเป็นกรรมการมาก่อน

แปลจากเอกสาร [Judging Tutorial for Newcomers](#) ของสมาคมลูกบอลโลก (WCA)

คู่มือฉบับนี้สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ไม่เคยเป็นกรรมการมาก่อน โดยคู่มือนี้จะอธิบายกติกาสำคัญที่ต้องปฏิบัติตามในระหว่างการปฏิบัติหน้าที่เป็นกรรมการ โดยในคู่มือฉบับนี้จะอ้างอิงขั้นตอนการแข่งขันตามการแข่งขันประเภททั่วไป สำหรับการแข่งขันประเภทปิดตาอาจมีบางจุดที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะไม่ได้ถูกกล่าวถึงในคู่มือนี้

อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการแข่งขัน

อุปกรณ์ต่อไปนี้เป็นอุปกรณ์ที่จะใช้ในการแข่งขันประเภททั่วไป

เครื่องจับเวลา Stackmat เป็นอุปกรณ์สำหรับจับเวลาการแก้โจทย์ของผู้เข้าแข่งขันในการแข่งขันของ WCA ภาพประกอบด้านล่างจะเป็นภาพตัวอย่างของเครื่องจับเวลารุ่นล่าสุด (Gen 5) แต่ในการแข่งขันอาจมีการใช้เครื่องจับเวลารุ่น Gen 3 และ Gen 4 ด้วย



นาฬิกาจับเวลา เป็นอุปกรณ์สำหรับจับเวลาที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ในการสำรวจลูก นอกจากนี้นาฬิกาจับเวลายังเป็นอุปกรณ์แทนเครื่องจับเวลา Stackmat สำหรับการแก้โจทย์ที่ใช้เวลามากกว่า 10 นาทีอีกด้วย **อย่าสับสนกับเครื่องจับเวลา Stackmat**

ขั้นตอนการปฏิบัติหน้าที่เป็นกรรมการ

- วาง puzzle ที่ถูกตั้งโจทย์แล้วลงบนแผ่นรอง โดยวางคว่ำไว้ให้ถูกครอบอยู่
- รีเซ็ตเครื่องจับเวลาและนาฬิกาจับเวลา หากมีการใช้เครื่องจับเวลารุ่น Gen 5 คุณจะต้องกดปุ่มรีเซ็ตค้างไว้นานกว่ารุ่นก่อนหน้า และควรตรวจสอบว่าเครื่องจับเวลา Gen 5 นั้นอยู่ในโหมด 2-pad แล้วหรือยัง (หากอยู่ในโหมด 2-pad ไฟจะเป็นสีเหลือง)
- ถามผู้เข้าแข่งขันว่าพร้อมแก้โจทย์หรือยัง ผู้เข้าแข่งขันมีเวลาหนึ่งนาทีในการเตรียมพร้อม

- เมื่อผู้เข้าแข่งขันพร้อมแล้ว ให้ยกที่ครอบออกจาก puzzle พร้อมกับเริ่มจับเวลาบนนาฬิกาจับเวลา โดยจะถือว่าเริ่มกระบวนการแก้โจทย์แล้ว
- หลังจากใช้เวลาผ่านไป 8 วินาที คุณจะต้องบอกผู้เข้าแข่งขันว่า “8 วินาที” และหลังจากใช้เวลาผ่านไป 12 วินาที คุณจะต้องบอกผู้เข้าแข่งขันว่า “12 วินาที”
- ในระหว่างการสำรวจลูก ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่บิด puzzle ยกเว้นจะเป็นการบิดเพื่อปรับแก้แถวที่เกินออกมา
- ผู้เข้าแข่งขันจะเริ่มแก้โจทย์โดยวางฝ่ามือคว่ำลงบนเซนเซอร์ของเครื่องจับเวลา รอจนกระทั่งไฟเปลี่ยนเป็นสีเขียว แล้วจึงยกมือออกจากเครื่องจับเวลา
- หยุดนาฬิกาจับเวลาทันทีที่ผู้เข้าแข่งขันยกมือออกจากเครื่องจับเวลา
- หลังจากผู้เข้าแข่งขันแก้โจทย์เสร็จ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องหยุดเครื่องจับเวลาเพื่อหยุดการแก้โจทย์ คุณจะต้องตรวจสอบสถานะของ puzzle โดยไม่หยิบจับหรือสัมผัส (ยกเว้น Clock) และแจ้งเวลากับบทลงโทษ (ถ้ามี) ให้กับผู้เข้าแข่งขัน
- ผลการแก้โจทย์ที่รวมบทลงโทษทั้งหมดแล้ว (ถ้ามี) จะถูกบันทึกลงในใบบันทึกผลก่อนที่กรรมการและผู้เข้าแข่งขันจะลงชื่อเพื่อยืนยันว่าผลการแก้โจทย์ที่ถูกบันทึกนั้นถูกต้อง

บทลงโทษ

+2 วินาที เป็นบทลงโทษที่เพิ่มเวลาที่ใช้การแก้โจทย์จากเดิมไปอีก 2 วินาที โดยบทลงโทษนี้สามารถสะสมกันได้ กล่าวคือผู้เข้าแข่งขันอาจได้รับบทลงโทษสะสมทั้งหมดเป็น **+4 วินาที** หรือมากกว่า

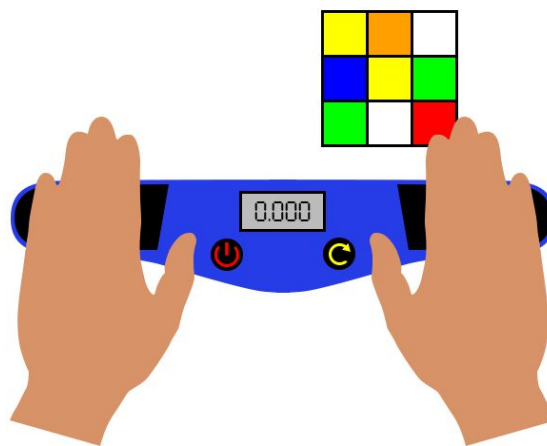
DNF (Did Not Finish) เป็นบทลงโทษที่ส่งผลให้การแก้โจทย์ครั้งนั้นเป็นโมฆะ หากคุณไม่มั่นใจว่าควรทำอย่างไรในเหตุการณ์บางอย่าง คุณควรถาม WCA Delegate ของการแข่งขันนั้น ๆ

เหตุการณ์ต่อไปนี้เป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับบทลงโทษ +2 หรือ DNF :



+2 วินาที หากผู้เข้าแข่งขันใช้เวลาตั้งแต่ 15 วินาทีในการสำรวจลูก แต่เริ่มแก้โจทย์ก่อน 17 วินาทีของการสำรวจลูก

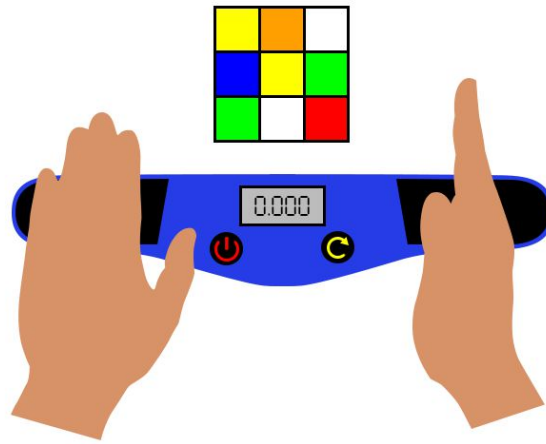
DNF หากผู้เข้าแข่งขันไม่เริ่มแก้โจทย์ภายในเวลา 17 วินาทีของการสำรวจลูก



+2 วินาที หากผู้เข้าแข่งขันสัมผัส puzzle ในขณะที่เริ่มจับเวลาบนเครื่องจับเวลา

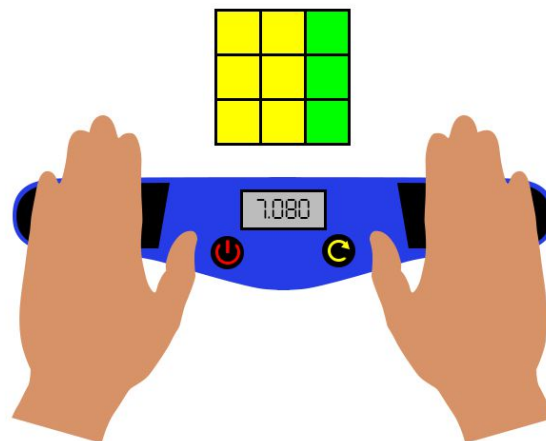
+2 วินาที หากผู้เข้าแข่งขันหยุดเครื่องจับเวลาโดยไม่ปล่อย puzzle ออกจากมือโดยสมบูรณ์

DNF เมื่อผู้เข้าแข่งขันสัมผัส puzzle ก่อนที่กรรมการจะสำรวจ puzzle ดังกล่าว หากคุณมั่นใจว่าผู้เข้าแข่งขันไม่ได้เปลี่ยนแปลงลักษณะใด ๆ ของ puzzle อาจให้บทลงโทษ **+2 วินาที** แทน ข้อยกเว้น : หากผู้เข้าแข่งขันสัมผัส puzzle โดยบังเอิญ หลังจากที่ถูกหยุดเวลา ผู้เข้าแข่งขันอาจไม่ได้รับบทลงโทษ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกรรมการ



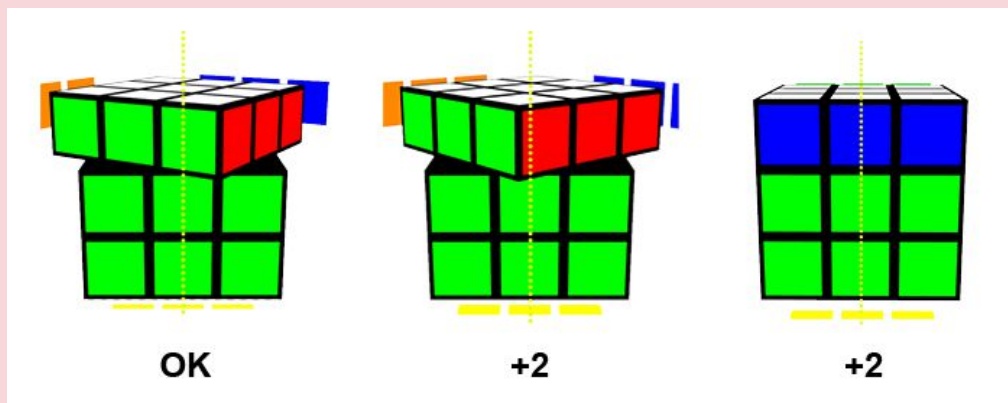
+2 วินาที หากผู้เข้าแข่งขันไม่คว้าฝ่ามือลงกับเซนเซอร์เพื่อเริ่มการจับเวลาบนเครื่องจับเวลา

+2 วินาที หากผู้เข้าแข่งขันไม่คว้าฝ่ามือลงกับเซนเซอร์เพื่อหยุดการจับเวลาบนเครื่องจับเวลา



+2 วินาที หากตัว puzzle มีด้านที่ถูกหมุนเกินมาหนึ่งครั้ง ทั้งนี้การหมุนแบบ 180 องศา (R2, U2, ฯลฯ) บน puzzle ประเภท NxNxN นับว่าเป็นการหมุนหนึ่งครั้ง

ตัวอย่างการตัดสินบทลงโทษจากการหมุนเกินของ puzzle



กรณีที่ฝ่าฝืนกติกาต่อไปนี้จะทำให้ผู้เข้าแข่งขันได้รับบทลงโทษ :

DNF : ในระหว่างการสำรวจลูกและการแก้ไขโจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่พูดคุยกับผู้อื่น ยกเว้นกรรมการและผู้แทนสมาคมฯ ข้อยกเว้น : หากการพูดคุยกับบุคคลอื่นนอกเหนือจากกรรมการและผู้แทนสมาคมฯ ไม่ได้ก่อให้เกิดการได้เปรียบ ผลการแก้ไขครั้งนั้นอาจคงอยู่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้แทนสมาคมฯ

DNF : ในระหว่างการสำรวจลูกและการแก้ไขโจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ได้รับการช่วยเหลือจากบุคคลภายนอกหรือวัตถุใด ๆ นอกเหนือจากพื้นผิวของจุดแก้ไขโจทย์

DNF : ในระหว่างการสำรวจลูกและการแก้ไขโจทย์ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องไม่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ (ดูคำอธิบายที่[แนวปฏิบัติข้อ 2i++++](#))

การบันทึกผล

หากมีการให้บทลงโทษ คุณควรบันทึกเวลาที่ใช้แก้ไขโจทย์ (ที่ยังไม่นับบทลงโทษ), บทลงโทษที่ได้ และผลการแก้ไขโจทย์สุดท้ายที่รวมบทลงโทษแล้ว ตัวอย่าง :

- หากผู้เข้าแข่งขันแก้ไขโจทย์ด้วยเวลา 17.65 วินาที และได้รับบทลงโทษ +2 วินาที จากการเริ่มจับเวลาที่ผิดวิธี ควรบันทึกผลว่า $17.65 + 2 = 19.65$
- หากผู้เข้าแข่งขันแก้ไขโจทย์ 3x3x3 ด้วยเวลา 12.19 วินาที และได้รับบทลงโทษ +2 วินาที เนื่องจากใช้เวลาสำรวจลูกไป 16 วินาที และเมื่อแก้ไขโจทย์เสร็จ puzzle อยู่ในสถานะที่บิดเกินมา 60 องศา ควรบันทึกผลว่า $12.19 + 4 = 16.19$