

ԱԿԱ Առաջնության Ձեռնարկ

Փաստաթղթի օտարալեզու թարգմանությունների համար իջեք մինչև վերջ:

ԱԿԱ Կազմակերպություն - Ընդհանուր Ներածություն



Աշխարհի Կուբիկի Ասոցիացիան վերահսկում է Ռուբիկի Խորանարդի առաջնություններ աշխարհի բոլոր երկրներում: ԱԿԱ-ի կողմից հաստատված բոլոր առաջնությունները պետք է հետևեն ԱԿԱ [Կանոնակարգերին](#) և [Ուղեցույցերին](#), այսինքն շատ կարևոր է որ դուք առաջնության գնալուց առաջ ծանոթ լինեք այդ կանոններին:

Այս փաստաթղթի միջոցով դուք կծանոթանաք առաջնությանը մասնակցելու և մրցավարելու հիմնական կանոններին: Այս փաստաթղթի միջոցով դուք մոտավոր կպատկերացնեք թե ինչպես են անցկացվում ԱԿԱ առաջնությունները, բայց ամեն դեպքում կարդացեք ԱԿԱ Կանոնակարգերը և Ուղեցույցերը և մասնակցեք «Առաջնության ուսուցում» միջոցառմանը այն առաջնության ժամանակ, որը մասնակցելու եք:

Դերեր առաջնության ժամանակ

- **Պատվիրակ:** Պատվիրակները ԱԿԱ պաշտոնական ներկայացուցիչներն են և պատասխանատու են առաջնության ժամանակ ԱԿԱ Կանոնակարգի հետևելու համար: Նրանք նաև զբաղվում են միջադեպերով, պատասխանատու են փազլների խառնելու և մասնակիցների արդյունքները հաստատելու համար: Եթե դուք որևէ հարց կամ խնդիր ունենաք, պետք է առաջնահերթ մոտենաք պատվիրակին:

Եթե վստահ չեք ինչ-որ բանում, միշտ հարցրեք Պատվիրակին!

- **Կազմակերպիչ:** Կազմակերպիչները պատասխանատու են առաջնությունը կազմակերպելու և այն հնարավորինս հարթ անցկացնելու համար: Սովորաբար կազմակերպիչները փորձված կուբերներ են և նրանք էլ կարող են ձեզ օգնել ինչ-որ հարցում: Ուղղակի հիշեք որ պաշտոնական որոշումները կայացնում է միմիայն Պատվիրակը:
- **Մասնակից:** Ձեր հիմնական դերը մասնակցելն է: Այնուամենայնիվ, ձեզ նույնպես կարող են կանչել մրցավար լինելու համար, եթե դրա կարիքը լինի:
- **Մրցավար:** Մրցավարները վերահսկում են մասնակիցների փորձերը, որպեսզի դրանք անցնեն համաձայն Կանոնակարգերի: Յուրաքանչյուր փորձի վերջում նրանք իրենց ստորագրությամբ հաստատում են, որ ամեն ինչ անցել է ըստ կանոնների:
- **Վազող:** Վազողները պատասխանատու են փազլները մրցավարներին և խառնողներին տալու համար:
- **Խառնող:** Խառնողները մասնակիցների փազլները խառնում են ըստ պատվիրակի տված բանաձևերի: Նրանք իրենց ստորագրությամբ հաստատում են, որ փազլի խառնած դիրքը ճիշտ է:

Առարկաներ առաջնության ժամանակ

- **Stackmat ժամաչափ:** Սա առաջնություններին ժամանակ պահելու համար պաշտոնական սարքն է: Այն կարող է լինել ստորև նշված տարբերակներից որևէ մեկը:



- **Գորգ:** Stackmat ժամաչափերը պետք է օգտագործվեն գորգերով: Գորգի հետ շփումը թույլ չի տալիս փազվները սահեն փարձի վերջում:



- **Վայրկյանաչափ:** Վայրկյանաչափերն օգտագործվում են զննման ժամանակը չափելու համար: Դրանք նաև օգտագործվում են 10 րոպեից երկար տևողությամբ փորձերը չափելու համար: Նշենք, որ վայրկյանաչափերը կարող են լինել տարբեր մոդելների և չհամապատասխանեն ստորև ներկայացված վայրկյանաչափի ֆունկցիոնալության հետ:



- **Ծածկ:** Ծածկերն օգտագործվում են փորձից առաջ փազլը ծածկելու համար, որպեսզի մասնակիցը չտեսնի փազլի խառնած դիրքը:



- **Արդյունքների թերթիկ:** Փազլը խառնելուց հետո, խառնողը ստորագրում է արդյունքների թերթիկի վրա: Յուրաքանչյուր փորձից հետո մրցավարը գրում է ժամանակը արդյունքների թերթիկի վրա, հաստատում է ստորագրությամբ: Այնուհետև մասնակիցը ստորագրում է թերթիկի վրա որով հաստատում է որ արդյունքը՝
- 1. ճիշտ է,
- 2. ամբողջական է,
- 3. ճշտորեն ձևակերպված է և
- 4. ընթերցելի է:

Example Open 2018

Event	Group	Round
3x3x3 Cube	4	1

ID	Name
14	Peter Sample

	Result	Judge	Competitor
1			
2			
3			
4			
5			
6			

DNF limit: 10:00

Arrows from text to form fields:

- Առաջնության անունը → Event
- Կատեգորիայի անունը → Group
- Մասնակցի անունը → Name
- Մրցավարների ստորագրությունները → Judge
- Գրանցված արդյունքները → Result
- Մասնակցի ստորագրությունները կամ անվան առաջին տառերը → Competitor
- Լրացուցիչ փորձի համար (անհրաժեշտության դեպքում) → Round

Եթե ձեր արդյունքների թերթիկի վրա արդյունքն անընթեռնելի է, ապա ամենավատ մեկնաբանելի արդյունքը կգրանցվի այդ փորձի համար:

Մասնակիցը չպետք է ստորագրի մրցավարի կողմից արդյունքը գրանցելուց և ստորագրելուց առաջ! Տուգանք: Փորձի որակագրկում

Մրցավարը չպետք է ստորագրի արդյունքը գրանցելուց առաջ!

Առաջնության ընթացքը

Կատեգորիա:

ԱԿԱ առաջնություններն ունեն մեկ կամ ավելի կատեգորիաներ: Ամենահաճախ հանդիպող կատեգորիան 3x3x3 խորանարդն է, ընդհանուր կան 17 պաշտոնական կատեգորիաներ:

Փուլ:

Կատեգորիաները հիմնականում բաղկացած են մի քանի փուլերից: առաջին փուլին մասնակցում են կատեգորիային գրանցված բոլոր մասնակիցները, և մյուս փուլերին մասնակցում են նախորդ փուլը հաղթահարած մասնակիցները:

Խմբեր:

Յուրաքանչյուր փուլի մասնակիցները բաժանված են մեկ կամ ավելի խմբերի: Սա կանխում է ժամաչափերի կայանների մոտ մասնակիցների կուտակումները: Սովորաբար առաջնությունների ժամանակ մրցավար, վազող և խառնող լինում են հենց մասնակիցները, և մասնակիցներին մի քանի խմբերի բաժանելն ու փազլները տարբեր դիրքերով խառնելու բանաձևեր ունենալն օգնում է որպեսզի մասնակիցները չտեսնեն իրենց փորձերի համար խառնված կուբիկները և այդ ընթացքում կարողանան օգնել կազմակերպչկան հարցերով:

Քո փազլը ներկայացնել:

Երբ կանչում են ձեր խմբին, դուք պետք է պատրաստ լինեք ներկայացնել ձեր փազլը: Դուք կտեսնեք արդյունքների թերթիկի համար նախատեսված սեղանը: գտեք ձեր անունով արդյունքների թերթիկը, դրեք վրան ձեր փազլը հավաքած վիճակում և գնացեք սպասման գոտի:

Հիշեք, դուք պետք է պատրաստ լինեք ներկայացնել ձեր փազլը հենց որ կանչեն ձեր խմբին!

Կայանի մրցավարներ կամ վազող մրցավարներ:

Առաջնություններն օգտագործում են տարբեր համակարգեր և կախված ինչ մեթոդ են օգտագործում առաջնության ժամանակ, մրցավարի պարտականությունները նույնպես կարող են փոփոխվել:

- **Կայանի մրցավարները** նստում են հավաքելու կայանում և լինում են մրցավար իրար հետևից մի քանի մասնակիցների համար: Վազողները կվերցնեն փազլները խառնելու սեղանից, կկանչեն մասնակցին և կուղեկցեն ազատ կայանի մրցավարի մոտ: Մրցավարի պարտականությունը սահմանափակվում է փազլը հավաքելը վերահսկելով:
- **Վազող մրցավարները** վերցնում են փազլները խառնելու սեղանից, կանչում են սպասման գոտում գտնվող մասնակցին, գալիս են հավաքելու կայան, վերահսկում են փազլը հավաքելու ընթացքը, և փազլը վերադարձնում են խառնելու սեղան:

Հավաքելը սկսել:

Յուրաքանչյուր փորձից առաջ մրցավարը պետք է վստահ լինի, որ ժամաչափը աշխատում է, միացված է և ժամանակը գրոյացված է:

Երբ մասնակիցը նստում է հավաքելու կայանում, մրցավարը/վազողը ծածկած փազլը

դնում է սեղանին և սպասում է մինչև մասնակիցը պատրաստ լինի:

Համոզվելու համար մրցավարը մասնակցին հարցնում է “Պատրաստ ես?”

Մրցավարը պետք է վստահ լինի, որ մասնակիցը պատրաստ է փորձին! Ծածկը շուտ բարձրացնելը կարող է հանգեցնել լրացուցիչ փորձի:

Հիշեք! Դուք ունեք 1 րոպե ժամանակ, որ սկսեք ձեր փորձը այն պահից, երբ խառնած փազլը ծածկով դնում են գորգին!

Ձևում:

Ձևումը սկսում է այն պահից, երբ մասնակիցը հաստատում է, որ պատրաստ է սկսել փորձը՝ մրցավարին ասելով “Այո” (կամ հասկացնելով այլ հստակ ժեստով)։ Այդ պահին մրցավարը ծածկը բարձրացնելու հետ միաժամանակ միացնում է վայրկյանաչափը զննման ժամանակը չափելու համար։ Մասնակիցն ունի առավելագույնը 15 վայրկյան ժամանակ փազլը զննելու համար։ Նրանք կարող են վերցնել փազլը և զննել բոլոր կողմերից, բայց իրավունք չունեն կատարել որևէ քայլ։ Եթե մասնակիցը քայլ է անում զննման ժամանակ, մրցավարը որակագրկում է փորձը, որն էլ ավարտվում է։ Ստորև աղյուսակով կարող եք տեսնել զննման ժամանակ տեղի ունեցող գործողությունները:

Ժամանակ	Գործողություն
8 վայրկյան	Մրցավարն ասում է “8 վայրկյան”
12 վայրկյան	Մրցավարն ասում է “12 վայրկյան”
15 վայրկյան	Մրցավարը չի դադարեցնում փորձը բայց վերջում կավելացնի 2 վայրկյան տուգանք
17 վայրկյան	Մրցավարը դադարեցնում է փորձը և գրում է DNF

Մասնակիցն ունի 15 վայրկյան փազլը զննելու համար!

Հիշեք! Մասնակիցն իրավունք չունի զննման ժամանակ կատարել որևէ քայլ/շարժում փազլի վրա!

Հենց մասնակիցը սկսում է հավաքել, զննման ժամանակն ավարտվում է և մրցավարը որևէ գործողություն չի կատարում մինչև մասնակցի կողմից փազլի հավաքումը:

Մրցավարը պետք է սկսի վայրկյանաչափը ծածկը բարձրացնելու հետ միաժամանակ և դադարեցնի վայրկյանաչափը հենց մասնակիցը **բարձրացնում է ձեռքերը ժամաչափից** (դա սկսում է ժամաչափը)։

Հավաքել:

Ձևման վերջում մասնակիցը փազլը դնում է գորգին (ցանկացած դիրքով) և ձեռքերը դնում է ժամաչափի սենսորների վրա ժամանակը սկսելու համար։ Մասնակիցը կարող է սկսել հավաքել զննման ընթացքում ցանկացած պահի։ Մասնակիցը չպետք է դիպչի փազլին, ձեռքերը պետք է լինեն ուղիղ, ափերը ներքև, և սենսորին պետք է դիպչեն մատներով։ Մասնակիցը սկսում է հավաքել երբ ձեռքերը հանում է ժամաչափի սենսորի վրայից:

Ձեռքերը ժամաչափին դնելիս մասնակիցը սկզբում ժամաչափի վրա կտեսնի կարմիր, ապա կանաչ լույս: Երբ կանաչ լույսը վառվի, այդ ժամանակ նոր մասնակիցը կարող է սկսել հավաքել:

Հիշեք! Հավաքել սկսելիս մասնակցի ձեռքերը պետք է լինեն հարթ, ձեռքերի ակերը ներքև և ժամաչափի սենսորին պետք է դիպչի մատներով և ոչ թե ձեռքի ակերով! (Տուգանք: +2 վայրկյան [A4b](#))

Հավաքելը դադարեցնել:

Երբ փազլը հավաքված է, մասնակիցը ժամաչափը դադարեցնում է իր ձեռքերը դնելով սենսորներին: Նրանք չպետք է դիպչեն փազլին և ձեռքերը պետք է լինեն հարթ՝ ակերը ներքև:

Հիշեք! Հավաքելն ավարտելիս մասնակցի ձեռքերը պետք է լինեն հարթ և ակերը ներքև! (Տուգանք: +2 վայրկյան [A6d](#))

Մրցավարը ստուգում է փազլի հավաքվածությունը և մասնակցին ասում է արդյունքը; “ԼՂՎ”, “ՏՈՒԳԱՆՔ” կամ “DNF”: Մասնակիցն իրավունք չունի դիպչել փազլին մինչև մրցավարի կողմից չհնչի վերջնական որոշումը:

Եթե ձեզ որոշում կայացնելու համար օգնություն է անհրաժեշտ, կամ ինչ-որ արտասովոր բան է տեղի ունեցել, խնդրում ենք անհապաղ դիմել ԱԿԱ Պատվիրակին:

Հիշեք! Տուգանքները կուտակային են, այսինքն մեկ փորձի ժամանակ կարող եք ստանալ մի քանի +2 վայրկյան տուգանքներ:

Ադմինիստրատիվ:

Հենց մասնակիցն ավարտում է հավաքելը, մրցավարն արդյունքը գրանցում է արդյունքների թերթիկի վրա, հետո նոր ստորագրում է: Մասնակիցը ստուգում է գրված արդյունքի ճշտությունը, ընթերցելիությունը, մրցավարի ստորագրության առկայությունը, և հետո նոր ստորագրում է հաստատելու համար:

Եթե մասնակիցն ունի ևս մի քանի փորձ հավաքելու համար, ապա պետք է վերադառնա սպասման գոտի: Մրցավարը փազլը և արդյունքների թերթիկը դնում է ծածկի մեջ և փոխանցում վազողին, ով դա տանում է խառնելու սեղան:

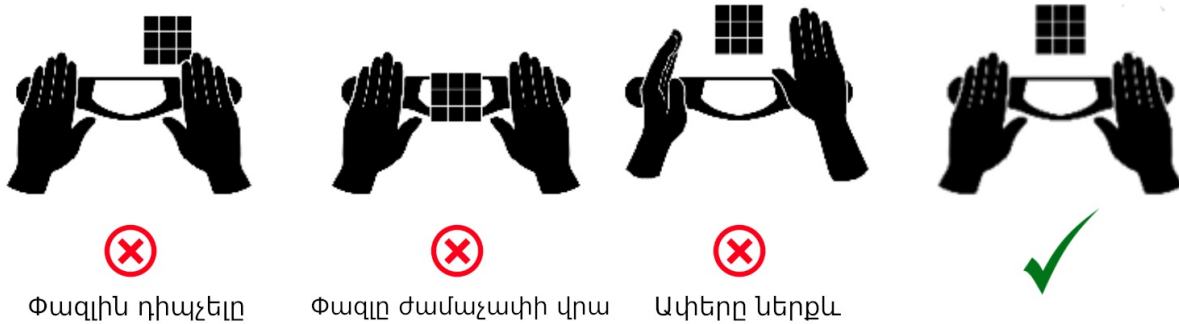
Ե՛վ մրցավարը, և՛ մասնակիցը պետք է հաստատեն արդյունքը թերթիկի վրա իրենց ստորագրություններով:

Հիշեք! Մասնակիցը ստորագրելուց առաջ պետք է անպայման ստուգի գրված արդյունքի ճշտությունը!

Կարևոր Կանոններ

- **Հավաքելը սկսելը:**

[Կանոն A4](#)-ը ցույց է տալիս ժամաչափը սկսելու ճիշտ ձևը:



Հիշեք! Ժամաչափը ճիշտ չսկսելը հանգեցնում է տուգանքների!

- **Հավաքելու ընթացքում:**

[Կանոն A5](#)-ը սահմանում է հավաքելու ընթացքում կանոնները: Հավաքելու ամբողջ ընթացքում դուք կարող եք խոսել միայն ձեր մրցավարի կամ ԱԿԱ պատվիրակի հետ, չեք կարող ստանալ լրացուցիչ օգնություն այլ անձից կամ առարկայից: Կանոնի ցանկացած խախտումը հանգեցնում է DNF-ի:

- **Ժամաչափը դադարեցնելը:**

[Կանոն A6](#)-ը բացատրում է ինչպես ճիշտ կանգնեցնել ժամաչափը:



Հիշեք! Ժամաչափը ճիշտ չդադարեցնելը հանգեցնում է տուգանքների!

• **Թեքվածություններ:**

	<p>Տուգանք չկա: խորանարդը հավաքված է և բոլոր շերտերի թեքվածությունները մյուս շերտերի համեմատ 45°-ից ցածր են</p>
	<p>+2: խորանարդը հավաքված է, բայց շերտի թեքվածությունը գերազանցում է 45°-ը, դա նշանակում է որ խորանարդը ամբողջական հավաքված դիրքից հեռու է մի քայլով: Հարկ ենք համարում նշել, որ ԱԿԱ Կանոնակարգերը համարում են փազլը մեկ քայլ հեռու հավաքված դիրքից եթե ընդամենը մեկ կողմի մեկ քայլից փազլը կհավաքվի – Նույնիսկ եթե մեկ կողմից երկու պտույտ է:</p>
	<p>Հարցրեք պատվիրակին: Եթե պարզ չէ +2 տուգանքի առկայությունը, մի դիպչեք փազլին և կանչեք Պատվիրակին հավաքման կայան:</p>
	<p>DNF: Երբ ավելի քան մեկ քայլ է պետք փազլը հավաքելու համար, փորձի արդյունքը գրանցվում է որպես DNF:</p>
	<p>DNF: Եթե փազլի մեջտեղի շերտը թեքված է, դա նույնպես ենթադրում է, որ 2 քայլից է հավաքվում, քանի որ միայն արտաքին շերտերի քայլերն են ընդունվում: Հետևաբար, փորձի արդյունքը DNF է:</p>

Եթե վստահ չեք տուգանքների պահով, միշտ հարցրեք պատվիրակին!

Կարևոր Բացատրություններ

- **Ձևաչափեր** Մասնակիցներին դասակարգելու համար, կախված կատեգորիայից, կան արդյունքները հաշվելու տարբեր ուղիներ: Պաշտոնական ձևաչափերն են;
- **5-ի միջին:** Յուրաքանչյուր մասնակից ունի 5 փորձ: Երբ ավարտում են 5 փորձերը, լավագույն և վատագույն արդյունքներն անտեսվում են, և մնացած երեք արդյունքից հաշվում են միջին:
- **3-ի միջին:** Յուրաքանչյուր մասնակից ունի 3 փորձ: Միջինը հաշվում են օգտագործելով 3 արդյունքները:
- **X-ի լավագույն:** Յուրաքանչյուր մասնակից ունի X փորձ, որտեղ X-ը հավասար է 1, 2 կամ 3: X արդյունքների միջից ամենալավ արդյունքն ընդունվում է որպես վերջնական:
- **Cutoff:** Որոշ կատեգորիաներ կարող են ունենալ “Cutoff փուլ”. Հիմնականում այս փուլի ֆորմատը “Best of 2 / Average of 5” (2-ից լավագույն/5-ի միջին)-ն է կամ “Best of 1 / Mean of 3”(1 լավագույն/3-ի միջին)-ը: Երկու դեպքերում էլ կա ինչ-որ սահմանված ժամանակ: Այսինքն դուք կանեք ձեր մեկ կամ երկու փորձերը և եթե ձեր արդյունքներից որևէ մեկը Cutoff ժամանակից արագ չլինի, այդքանով կավարտվի փուլը ձեզ համար: Եթե դուք ունենաք գոնե մեկ արդյունք Cutoff ժամանակից արագ, ապա դուք կշարունակեք փուլը և ձեր միջին արդյունքը կհաշվվի:
- **Ժամանակի սահմանափակում:** Մասնակցի փորձերը պետք է չանցնեն ժամանակի սահմանափակումները: Եթե մասնակիցն ավելի երկար է հավաքում սահմանված ժամանակից, ապա մրցավարը կանգնեցնում է մասնակցին և գրանցում է DNF: Որոշ կատեգորիաներ ունեն հավաքական ժամանակի սահմանափակում: Դա աշխատում է ինչպես սովորական ժամանակի սահմանափակումը, ուղղակի վերաբերում է փուլի բոլոր արդյունքների գումարին և ոչ անհատական փորձերին: Հավաքական ժամանակի սահմանափակման դեպքում եթե անհատական արդյունքներից մեկը DNF է, ապա DNF-ը գրվում է փակագծերի մեջ:
- **DNF:** Չի ավարտել (Did Not Finish): DNF-ն ամենավատ գրանցվող արդյունքն է և տրվում է տուգանքի տեսքով:
- **DNS:** Չի սկսել (Did Not Start): DNS նշանակում է որ մասնակիցը հրաժարվել է հավաքել: (Նշում: Փորձը սկսում է գնման պահից և ոչ թե հավաքելու պահից:) DNS արդյունքները գրվում են մրցավարների կողմից:
- **Լրացուցիչ փորձ:** Որոշ իրավիճակներում հնարավոր է ստանալ լրացուցիչ փորձի հնարավորություն: Դա հիմնականում տրվում է ինչ որ միջադեպի դեպքում: Միայն պատվիրակներն ունեն լրացուցիչ փորձ տալու հնարավորություն:

Լրացուցիչ հնարավորությունը տրվում է միայն պատվիրակի կողմից!

ԴՈԼՔ պետք է...

- ... երբեք չխոսեք փազվների խառնած դիրքերից մինչև փուլի ավարտը:

Դոլք դեռ ժամանակ կուենենաք դա քննարկել օրվա ընթացքում: :)

- ... հավաքելու ժամանակ ոչ մեկի հետ չխոսեք (բացի մրցավարից ու պատվիրակից).

Չարժե DNF-ի գնով ռիսկի դիմել:

- ... երբեք չխանգարեք մասնակցին երբ մրցավար եք (օր. զբաղվեք հեռախոսով, փազլով, խոսեք այլ մարդկանց հետ):

Դոլք հաստատ չէիք ուզենա ձեզ խանգարեին հավաքելու ընթացքում, դոլք էլ մի խանգարեք ուրիշներին:

- ... մասնակցին միմիայն ասեք “Պատրաստ?”, “8 վայրկյան”, “12 վայրկյան” կամ հաստատեք արդյունքը, եթե մրցավար եք:

Մնացած ամեն ինչը կարող է խանգարել նրանց:

- ... երբեք չդիպեք փազլին եթե թերվածություն ունի մասնակցի հավաքելուց հետո:

Պատվիրակին անմիջապես կանչեք, դիպելով կազդեք վերջնական որոշման վրա:

- ... երբեք չօգտագործեք ձեր հեռախոսը/տեսախցիկը նկարահանելուց էկրանը դեմքով ձեզ դիրքում:

Դիմացի տեսախցիկով նկարահանելու դեպքում մի անգամից արդյունքը գրանցվելու է որպես DNF:

- ... երբեք չկլորացնեք արդյունքը եթե մրցավար եք:

Արդյունքը պետք է գրանցեք այնպես ինչպես ժամաչափի վրա է առաց կլորացնելու: (օր. 14.587-ը չեք գրանցում ո՛չ որպես 14.59, ո՛չ 14.500, և ո՛չ էլ 14.5)

- ... երբեք չօգտագործեք տեսախցիկները լույսի առկայծումով (вспышка)

Հաճելի չէ հավաքելու ընթացքում կուրանալ տեսախցիկների լույսերից:

- ... երբեք չկայացնեք որոշում երբ 100% վստահ չեք:

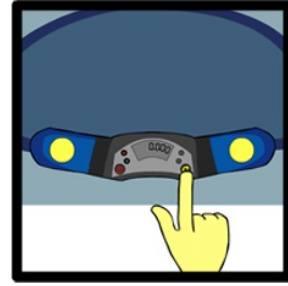
Համոզվեք որ գործում եք ըստ կանոնակարգի, և ըմբռնաք հարցնել պատվիրակին!



**Ոչ մի էլեկտրոնային
ականջակալ**



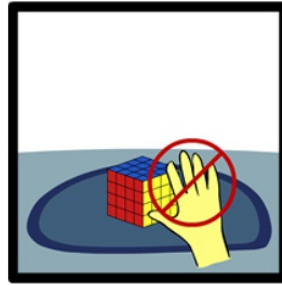
**Տեսախցիկի էկրանը ուղղել
հակառակ ուղղությամբ**



**Չրոյացրեք ժամաչափը
հավաքելուց առաջ**



**Ժամաչափը սկսեք ձեռքի
ափերը ներքև պահած և
սպասեք կանաչ լույսին**



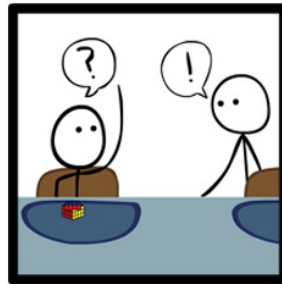
**Հավաքելուց հետո մի
դիպչիր փազվին**



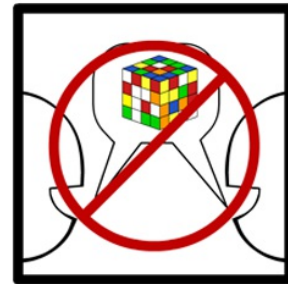
**Ժամանակը գրեք այնպես
ինչպես ժամաչափի վրա է**



**Ստորագրեք եթե ճիշտ է
գրանցված**



**Խնդրի դեպքում կանչեք
պատվիրակին**



**Խառնած դիրքերը
Չքննարկել!**