

# 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 փազվների խառնելու և մասնակիցների արդյունքները հաստատելու համար: Եթե դուք որևէ հարց կամ խնդիր ունենաք, պետք է առաջնախորհուրդին 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 փազվները մրցավարներին և խառնողներին տալու համար:
- **Խառնող:** Խառնողները մասնակիցների փազվները 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 the diagram point to the following labels:

- Առաջնության անունը
- Կատեգորիայի անունը
- Մասնակցի անունը
- Մրցավարների ստորագրությունները
- Գրանցված արդյունքները
- Մասնակցի ստորագրությունները կամ անվան առաջին տառերը
- Լրացուցիչ փորձի համար (անհրաժեշտության դեպքում)

**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 որակազրկում 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 ափերը ներքև և ժամաչափի սենսորին պետք է դիպչի մատներով և ոչ թե ձեռքի ափերով! (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՝ ափերը ներքև:

**Հիշեք! Հավաքելն ավարտելիս մասնակցի ձեռքերը պետք է լինեն հարթ և ափերը 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:

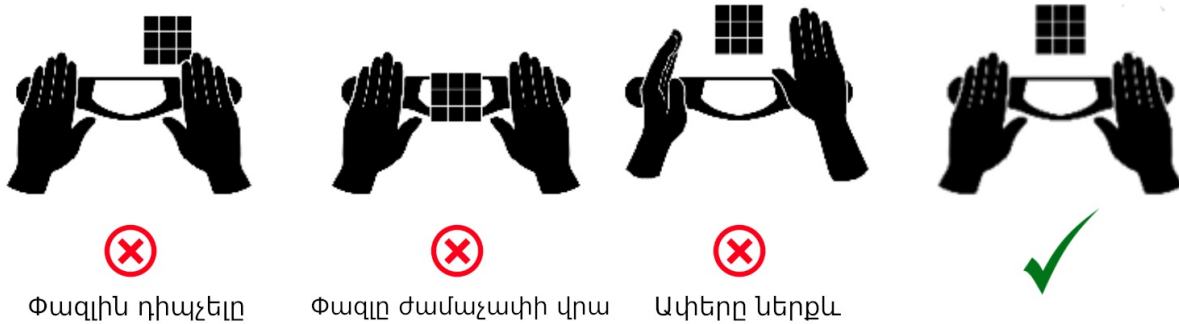
**Ե՛վ մրցավարը, և՛ մասնակիցը պետք է հաստատեն արդյունքը թերթիկի վրա իրենց ստորագրություններով:**

**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><b>Տուգանք չկա:</b> խորանարդը հավաքված է և բոլոր շերտերի թեքվածությունները մյուս շերտերի համեմատ 45°-ից ցածր են</p>
	<p><b>+2:</b> 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 – <b>Նույնիսկ եթե մեկ կողմից երկու պտույտ է:</b></p>
	<p><b>Հարցրեք պատվիրակին:</b> Եթե պարզ չէ +2 տուգանքի առկայությունը, <b>մի դիպչեք փազլին</b> և կանչեք Պատվիրակին հավաքման կայան:</p>
	<p><b>DNF:</b> Երբ ավելի քան մեկ քայլ է պետք փազլը հավաքելու համար, փորձի արդյունքը գրանցվում է որպես DNF:</p>
	<p><b>DNF:</b> 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 կուենեսաք 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:

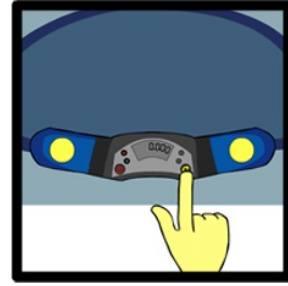
*Համոզվեք որ գործում եք ըստ կանոնակարգի, և ըմոռանաք հարցնել պատվիրակին!*



**Ոչ մի էլեկտրոնային  
ականջակալ**



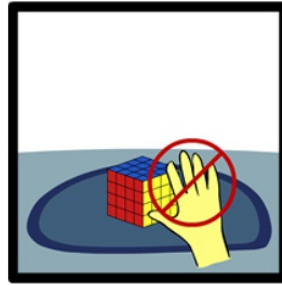
**Տեսախցիկի էկրանը ուղղեք  
հակառակ ուղղությամբ**



**Չրոյացրեք ժամաչափը  
հավաքելուց առաջ**



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



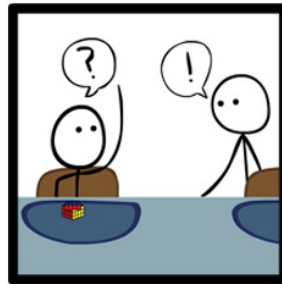
**Հավաքելուց հետո մի  
դիպչիր փազվին**



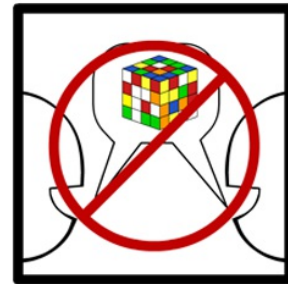
**Ժամանակը գրեք այնպես  
ինչպես ժամաչափի վրա է**



**Ստորագրեք եթե ճիշտ է  
գրանցված**



**Խնդրի դեպքում կանչեք  
պատվիրակին**



**Խառնած դիրքերը  
Չքննարկել!**