

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 [Ուղեցույցներին](#), 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 Ուղեցույցները 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				<p>Մրցավարների ստորագրությունները</p> <p>Գրանցված արդյունքները</p> <p>Մասնակցի ստորագրությունները կամ անվան առաջին տառերը</p>
2				
3				
4				
5				
6				

DNF limit: 10:00

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 որակազրկում

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:

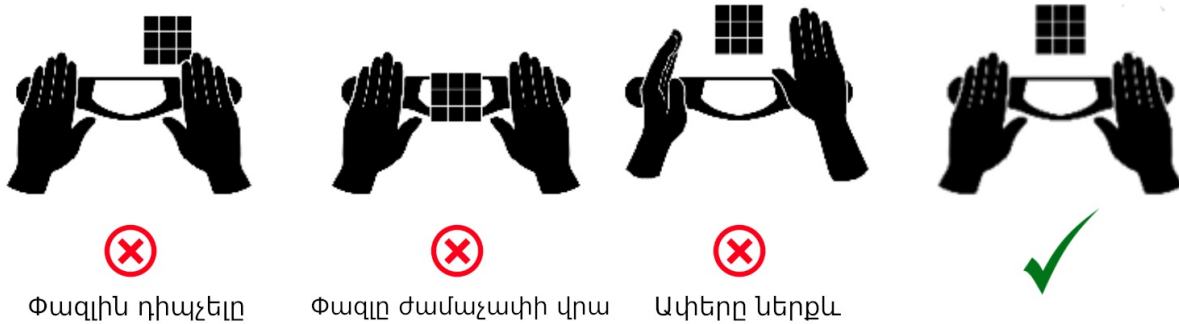
Ե՛վ մրցավարը, և՛ մասնակիցը պետք է հաստատեն արդյունքը թերթիկի վրա իրենց ստորագրություններով:

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>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 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:

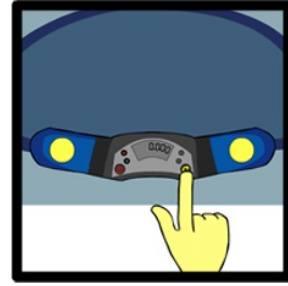
Համոզվեք որ գործում եք ըստ կանոնակարգի, և ըմոռանաք հարցնել պատվիրակին!



**Ոչ մի էլեկտրոնային
ականջակալ**



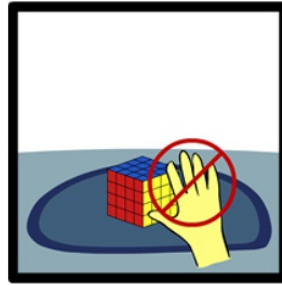
**Տեսախցիկի էկրանը ուղղել
հակառակ ուղղությամբ**



**Չրոյացրեք ժամաչափը
հավաքելուց առաջ**



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



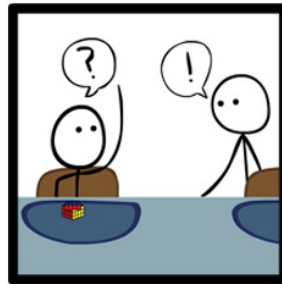
**Հավաքելուց հետո մի
դիպչիր փազվին**



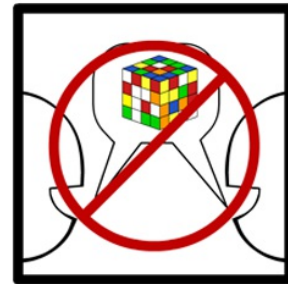
**Ժամանակը գրեք այնպես
ինչպես ժամաչափի վրա է**



**Ստորագրեք եթե ճիշտ է
գրանցված**



**Խնդրի դեպքում կանչեք
պատվիրակին**



**Խառնած դիրքերը
Չքննարկել!**