

Regulamin zawodów Olszyny Cubing Day (28.04.2015)

1. Postanowienia ogólne:

- Zawody *Olszyny Cubing Day* są organizowane w ramach projektu edukacyjnego.
- Opiekunem projektu jest mgr Marcin Bąk, nauczyciel w ZSP w Olszynie.
- Organizatorami zawodów są Witold Bąk, Paweł Bąk, Robert Starzyk, Maciej Bąk oraz Szymon Salabura – uczniowie Gimnazjum w Olszynie.
- W turnieju mogą brać udział uczniowie szkół podstawowych i gimnazjów z gmin Rzepiennik Strzyżewski i Szerzyny (max 5 najlepszych zawodników z danej szkoły).
- Turniej odbędzie się w budynku ZSP Olszyny.
- Zawodnicy będą startować w jednej konkurencji - standardowej kostce 3x3x3.
- Każdy zawodnik musi posiadać własną kostkę.
- Nagrodzone zostaną pierwsze 3 miejsca w rundzie finałowej.
- Każda szkoła biorąca udział w zawodach zobowiązana jest do wysłania listy zawodników (**do końca stycznia 2015 r.**), na adres e-mail: **speedcubing.olszyny@gmail.com**
- Limit zawodników to 30 osób.
- Zawodnicy biorący udział w zawodach zgadzają się na przetwarzanie ich danych osobowych oraz akceptują postanowienia regulaminu.
- Jeżeli zawodnik nie będzie rozumiał pewnej kwestii regulaminu lub ma zastrzeżenia co do jego treści i organizacji zawodów, w pierwszej kolejności powinien zgłosić się do organizatorów (speedcubing.olszyny@gmail.com).
- Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu zawodów.
- Organizator potwierdzi mailowo udział zawodników w zawodach.
- Organizator nie ponosi kosztów dojazdu zawodników.
- Zawodnicy powinni mieć swojego opiekuna.

2. Przebieg zawodów:

- Przywitanie przybyłych gości.
- Rozdanie identyfikatorów zawodnikom.
- Przedstawienie ogólnych zasad przebiegu zawodów.
- Start zawodników w dwóch grupach po 15 osób.
- Finał.
- Poczęstunek.
- Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród.

3. Szczegółowe zasady przebiegu ułożenia/próby:

- Ocenie podlega średnia szybkość ułożeń (średnia z 5 ułożeń; skrajne wyniki nie są brane pod uwagę).
- Podczas oczekiwania na ułożenie zawodnik musi przebywać w wyznaczonej strefie dla zawodników.
- Zawodnik wywołany przez sędziego udaje się wraz z nim na wolne stanowisko.

- Przed ułożeniem zawodnik nie może widzieć ani dotykać pomieszanej kostki.
- Gdy zawodnik jest gotowy daje sygnał sędziemu na rozpoczęcie ułożenia.
- Sędzia odkrywa przed zawodnikiem kostkę - w tym czasie układający ma 15 sekund na obejrzenie kostki.
- Zawodnik zaczyna ułożenie przytrzymując obie ręce na stoperze.
- Po skończeniu ułożenia zawodnik zatrzymuje stoper.
- Jeżeli kostka nie jest do końca ułożona, zawodnik otrzymuje karę (pkt. 4).

4. Kary:

- Jeśli jedna ze ścian kostki zostanie przekręcona o więcej niż 45 stopni zawodnik otrzymuje karę +2 tzn. do otrzymanego rezultatu dodaje się dwie sekundy.
- DNF oznacza nie ukończenie ułożenia przez zawodnika poprzez nie wykonanie więcej niż 2 ruchów potrzebnych do uzyskania stanu ułożonej kostki.
- Niedokończony ruch na warstwie środkowej traktowany jest jako 2 ruchy (DNF).
- Jeżeli na kostce wystąpi rolling-pop (czyli obrócony narożnik) zawodnik także ukarany jest DNF'em.

Regulamin powstał na podstawie oficjalnego regulaminu zawodów układania kostki Rubika WCA, bardziej szczegółowe informacje/zasady można znaleźć na stronie www.worldcubeassociation.org.

Organizatorzy zawodów