

## Състезание

Ще се проведат състезания в няколко различни категории, които ще станат ясни в зависимост от броя на желаещите. Графикът на състезанията ще стане ясен в зависимост от броя на участниците. За да се включите в състезанията, трябва само да се запознаете с правилата на състезанието, да се регистрирате за участие и да посочите категорията, в която ще се състезавате.

Правила на състезанията:

1. Всеки има право да участва в състезанията
2. Всеки от състезателите трябва да носи собствен пъзел за съответната категория
  - a. Пъзелите трябва да са напълно функциониращи, така че да могат да се разбъркат нормално
  - b. Цветовете на пъзелите трябва да са основни, като всяка страна има един основен цвят. Всеки цвят на пъзела трябва да е ясно различим от останалите.
  - c. Пъзелите трябва да са чисти и не трябва да имат маркировка по тях, отличителни, повредени или различни парчета, които да се отличават от подобните на тях. Допустимо е нормално износване на пъзелите.
  - d. Всякакви марки пъзели и части са допустими, стига да отговарят на горните правила.
3. Разбъркване
  - a. Пъзелите се разбъркват чрез компютърно генерирани произволни ходове.
  - b. Пъзелите се разбъркват като бялата страна(ако не е възможно най-светлата страна) е най-отгоре и зелената страна(ако не е възможно най-тъмната страна) е отпред.
  - c. Използваната програма за генериране на разбърквания е TNoodle-0.7.5
4. Ако пъзелът получи дефект, разглоби се или друга повреда по време на подреждане, състезателят има право да продължи опитът си или да го прекрати
  - a. Ако реши да поправи пъзелът си, той трябва да поправи само възникналия дефект. Всяка поправка трябва да се извърши без допълнителни материали и само с оригиналните части на пъзела. Поправката не трябва да дава предимство на участникът.
  - b. Ако след извършването на поправка, пъзелът се окаже ненаредим, участникът има право да разглоби и сглоби максимум 4 парчета. Ако само един ъгъл от пъзела е ненаредим, участникът има право да го завърти без да разглобява пъзела.

- c. При нарушаване на някое от горните правила, опитът се дисквалифицира(DNF)
5. Резултати
- a. Всички резултати се закръглят до стотна от секундата
  - b. Ако дадено нареждане е дисквалифицирано(DNF), то резултатът се записва с DNF
  - c. Ако даден опит не е проведен той се записва като DNS
  - d. За средно от 5 време, участникът има 5 опита. От тези 5 опита, най-доброто и най-лошото време се премахват и се смята средно аритметично от останалите 3 времена. DNS и DNF се смятат за най-лошо време. Ако участник има повече от 1 DNS или DNF той не получава средно време и резултатът му се зачита за DNF.
6. За да е нареден един пъзел се гледа състоянието му в покой след като таймерът е бил спрян.
- a. Всички парчета от пъзела трябва да са свързани към него в съответната си позиция.
  - b. Пъзелът е нареден, когато всяка страна е съставена от съответния цвят и всички страни са подравнени в съответните граници:
    - i. Ако е необходим един ход за нареждането на пъзела, пъзелът се счита за нареден с наказателно време (+2 секунди)
    - ii. Ако е необходим повече от един ход, пъзелът се счита за ненареден(DNF)
    - iii. За кубични пъзели за точно подравнена страна се счита до 45 градуса. За Мегаминкс до 36 градуса. За Пираминкс до 60 градуса.
7. Участникът трябва да предостави пъзелът си в подреденото му състояние за разбъркване. Той няма право да вижда пъзелът и трябва да изчака докато не бъде повикан.
8. Инспекция и нареждане на пъзела
- a. Участникът може да инспектира пъзелът в началото на всяко нареждане.
  - b. Участникът има максимум 15 секунди да инспектира пъзелът и да започне нареждането.
  - c. Участникът има право да пипа пъзелът по време на инспекцията, но няма право да прави ходове. Ако направи ход опитът се счита за дисквалифициран(DNF)
  - d. След края на инспекцията, участникът трябва да постави пъзелът в покой, като ориентацията му няма значение.

- e. След това участникът натиска съответния бутон и има право да започне нареждането на пъзелът. Таймерът се спира с повторното натискане на бутона, като пъзелът трябва да е оставен в покой.
  - f. Участникът не трябва да докосва пъзелът преди съдията да се е уверил че пъзелът е нареден.
  - g. Съдията трябва да информира участника за неговото време и евентуални нарушения.
  - h. Участникът няма право да комуникира с никой освен съдията по време на инспекцията и нареждането.
9. Всякакви възникнали проблеми, които не са уредени в правилника се решават на място от съдия.