

## Conseils pour les organisateurs

Ce document contient les tâches les plus importantes pour les organisateurs d'une compétition de speedcubing.

### Nom

Le nom de la compétition peut être choisi librement, celui-ci est par contre soumis à certaines [règles](#).

### Lieu

La première étape pour l'organisation d'une compétition est de trouver une salle, sans celle-ci aucune compétition ne peut être organisée. Les possibilités sont les suivantes :

1. Écoles, par ex. une aula, une salle de sport ou similaires.
2. Foires (plus difficile d'organiser du blind ou du fewest moves).
3. Salles communales

Attention: il y a des [règles de distances](#) entre les compétitions. Si deux compétitions sont à moins de 100 km l'une de l'autre et à moins de 19 jours d'intervalle, elles ne peuvent pas avoir les mêmes catégories (selon les cas des exceptions sont possibles).

### Délégués

Chaque compétition officielle de la WCA doit être accompagnée par un délégué WCA. Après avoir trouvé une salle, les organisateurs doivent trouver un délégué qui pourra venir à la compétition. La date de la compétition doit être fixée en accord avec le délégué. Dès que la date est fixée, la salle peut être réservée.

La liste des délégués se trouve [ici](#).

### Planification de la salle

Après avoir trouvé et réservé la salle, il faut planifier où les zones suivantes se trouveront :

1. Competitor Area (où les compétiteurs effectueront les essais officiels)
2. Waiting Area (où les compétiteurs attendent entre deux essais officiels)
3. Scrambling Area. Cette zone ne doit pas pouvoir être vue depuis la Waiting Area.
4. Scoretaking Area. Normalement, celle-ci se trouve à côté de la Scrambling Area.
5. Spectator Area. Quelques rangées de sièges devant la Competitor Area.
6. (Optionnel) une salle séparée pour le fewest moves ou les catégories de big blind.

### Website

Après la réservation de la salle, le délégué crée une page officielle sur le site de la WCA pour la compétition. Le délégué et les organisateurs doivent décider d'une limite de compétiteurs. Avant de pouvoir publier la page et annoncer officiellement la compétition, un

plan horaire doit être rédigé. Ce plan horaire peut être modifié après coup sur la base du nombre d'inscription.

Normalement l'organisateur rédige le plan horaire et le délégué l'aide et le conseille dans cette tâche.

Les organisateurs doivent décider des catégories qu'ils veulent avoir dans leur compétition. Lors de la rédaction du plan horaire, il faut prendre en compte le nombre de timers à disposition, combien de participants sont attendus par catégorie et combien de groupes il y aura.

Plusieurs groupes représentent plus de temps, mais il sera plus facile de trouver des scramblers et des juges.

Idéalement, il faudrait organiser chaque matin une instruction pour les nouveaux participants (le Judging Tutorial).

Une bonne idée est d'indiquer quelques hôtels proche de la salle sur la page WCA de la compétition. Il en est de même pour les possibilités de restauration.

## Matériel

Le matériel suivant est nécessaire ou conseillé.

1. **Timers et Displays.** Les Displays ne sont pas obligatoire mais c'est mieux de les utiliser.
  - a. Les Timers ont besoin de piles de rechanges (une pile du type CR2032 par Timer). Les Displays ont besoin de piles (8 pièces du type AA par Display) ou des prises électriques. Les organisateurs doivent discuter cela avec le délégué.
  - b. Ici une [liste](#) du matériel de Swisscubing et de qui l'a.
2. Un ordinateur portable avec une connexion à Internet, pour l'inscription des résultats sur cubecomps.com.
3. Une imprimante, pour pouvoir imprimer les résultats des tours précédents, les feuilles de score et les certificats pour les gagnants. Cela est aussi possible sans imprimantes, mais dans ce cas, il faut imprimer suffisamment de feuilles de score et de certificats vides.
4. Cube-Covers. Des pots pour des plantes vont aussi. Certains sponsors envoient également des Cube-Covers (par exemple Moyu et TheCubicle.us).
5. Des stylos et des chronomètres. Chaque place pour les compétiteurs doit être équipée d'un stylo et d'un chronomètre. Il faut également avoir quelques réserves à disposition.
6. Du papier pour l'imprimantes et les catégories à l'aveugle ainsi que des ciseaux.

## Magasin

Swisscubing autorise les magasins de cubes à louer une place à la compétition pour 50 CHF. Comme Swisscubing est indépendant et ne favorise pas de magasin, c'est le premier magasin qui demant qui reçoit la place. Le nombre de magasin est déterminé par la grandeur de la salle.

## Coûts

1. La salle, si celle-ci n'est pas gratuite.
2. Prix pour les vainqueurs (peuvent être sponsorisés).
3. Piles, papier

## Préparation

Quelques jours avant la compétition, les organisateurs et le délégué doivent préparer les choses suivantes :

1. Adapter le plan horaire, si il y a plus ou moins de participants qu'attendu.
2. Faire des groupes avec les participants. Répartir les juges et scramblers. Pour ce faire, il est possible d'utiliser [Groupifier](#).
3. Préparer Cubecomps.
4. Imprimer les feuilles de score et les répartir selon les groupes.
  - a. Si l'inscription sur place est possible, il faut aussi préparer des feuilles de score vides.
5. Envoyer un email aux participants avec les informations importantes. Cet email devrait contenir les informations suivantes : changements dans le plan horaire, répartition des groupes (si celle-ci est déjà faite), possibilités de restauration, possibilités d'hébergement et un lien vers le tutoriel pour les personnes participant à leur première compétition.
6. Imprimer les scrambles. Cela est normalement fait par le délégué. Une autre possibilité est de montrer les scrambles sur l'ordinateur portable.

## Pendant la compétition

1. Lors de l'inscription, les organisateurs doivent contrôler les pièces d'identité des nouveaux participants. La date de naissance et la nationalité doivent correspondre à l'inscription.
2. Les organisateurs doivent diriger la compétition. Il faut annoncer les groupes et tours suivants et les faire commencer, mettre les feuilles de scores sur la table, appeler les participants manquants et trouver des juges et des scramblers.

## Après la compétition

Il y a un [système de taxe](#), qui oblige de payer un montant à la WCA après chaque compétition. La taxe est de \$ 0.50 par participants pour la Suisse, la France, l'Autriche, l'Italie et le Liechtenstein. La taxe est de \$ 0.41 par participant pour l'Allemagne. Cette taxe est payée soit par le délégué soit par l'organisateur.