

Suggerimenti per gli organizzatori

Questo documento contiene i compiti più importanti per gli organizzatori di una gara di speedcubing.

Nome

Il nome della gara può essere scelto liberamente, ma è soggetto a alcune [regole](#).

Luogo

Il primo passo per organizzare una gara è trovare una sala, senza la quale non è possibile organizzare una gara. Le possibilità sono:

1. Scuole, Per esempio una sala conferenze, una palestra o simili.
2. Fiere (più difficile da organizzare blind o fewest moves)
3. Sale comuni

Attenzione: ci sono [regole di distanze tra le gare](#). Se due competizioni si trovano entro 100 km l'una dall'altra e entro 19 giorni l'una dall'altra, potrebbero non avere le stesse categorie (eccezioni potrebbero essere possibili).

Delegazione

Ogni competizione ufficiale WCA deve essere accompagnata da un delegato WCA. Dopo aver trovato una sala, gli organizzatori devono trovare un delegato che possa partecipare alla competizione. La data del concorso deve essere concordata con il delegato. Non appena viene fissata la data, la sala può essere prenotata.

La lista dei delegati è [qui](#).

Pianificazione della stanza

Dopo aver trovato e prenotato la sala, pianifica dove saranno le seguenti aree:

1. Competitor Area (dove i concorrenti faranno le risoluzioni ufficiali)
2. Waiting Area (dove i concorrenti aspettano tra due risoluzioni ufficiali)
3. Scrambling Area. Questa area non dovrebbe essere visibile dalla Waiting Area
4. Scoretaking Area. Normalmente, si trova vicino alla Scrambling Area.
5. Spectator Area. Alcune file di posti davanti alla Competitor Area
6. (Facoltativo) una stanza separata per il fewest moves o categorie di big blind.

Sito web

Dopo aver prenotato la stanza, il delegato crea una pagina ufficiale sul sito Web WCA per la competizione. Il delegato e gli organizzatori devono decidere un limite di concorrenti. Prima di poter pubblicare la pagina e annunciare ufficialmente la competizione, è necessario scrivere un programma. Questo programma può essere modificato dopo il fatto sulla base del numero di registrazione.

Normalmente l'organizzatore scrive il programma e il delegato assiste e lo consiglia in questo compito.

Gli organizzatori devono decidere quali categorie vogliono avere nella gara. Quando si scrive il programma, è necessario tenere conto del numero di timer disponibili, di quanti partecipanti sono previsti per categoria e di quanti gruppi ci saranno. Diversi gruppi rappresentano più tempo, ma sarà più facile trovare scramblers e giudici. Idealmente, ogni mattina dovrebbe essere organizzata un'istruzione per i nuovi partecipanti (il Judging Tutorial).

Una buona idea è quella di indicare alcuni hotel vicino alla sede nella pagina WCA della competizione. È lo stesso per i ristoranti.

Attrezzatura

La seguente attrezzatura è necessaria o raccomandata.

1. **Timer e display.** I display non sono obbligatori ma è meglio usarli.
 - a. I timer necessitano di batterie di ricambio (una batteria CR2032 per Timer). I display necessitano di batterie (8 pezzi di tipo AA per display) o prese elettriche. Gli organizzatori dovrebbero discuterne con il delegato.
 - b. Ecco una [lista](#) di materiale di Swisscubing e chi ce l'ha.
2. Un laptop con una connessione Internet, per la registrazione dei risultati su cubecomps.com.
3. Una stampante, per poter stampare i risultati dei round precedenti, scorecard e certificati per i vincitori. Questo è possibile anche senza stampanti, ma in questo caso è necessario stampare abbastanza scorecards e certificati vuoti.
4. Cube-Covers. Anche le pentole per le piante stanno andando. Alcuni sponsor inviano anche Cube-Covers (es. Moyu e TheCubicle.us).
5. Penne e cronometri. Ogni posto per i concorrenti deve essere equipaggiato con una penna e un cronometro. Devi anche avere alcune riserve disponibili.
6. Carta per stampanti e categorie cieche e forbici.

Negozi

Swisscubing consente ai negozi di cubi di affittare un posto alla gara per 50 CHF. Poiché Swisscubing è indipendente e non favorisce un negozio, è il primo negozio che riceve il posto. Il numero di negozi è determinato dalla dimensione della stanza.

Costi

1. La stanza, se non è libera.
2. Premi per i vincitori (possono essere sponsorizzati).
3. Batterie, carta

Preparazione

Alcuni giorni prima della competizione, gli organizzatori e il delegato devono preparare le seguenti cose:

1. Adeguare il programma se ci sono più o meno partecipanti del previsto.
2. Crea gruppi con i partecipanti. Diffondi i giudici e gli scrambler. Per fare ciò, è possibile utilizzare il [Groupifier](#).

3. Preparare Cubecomps.
4. Stampa i fogli dei punteggi e li distribuisce in base ai gruppi.
 - a. Se è possibile la registrazione sul posto, è anche necessario preparare fogli di punteggio vuoti.
5. Invia una mail ai partecipanti con informazioni importanti. Questa e-mail dovrebbe contenere le seguenti informazioni: cambiamenti nel programma, distribuzione dei gruppi (se già fatto), possibilità di mangiare, possibilità di alloggio e un collegamento al tutorial per le persone che partecipano alla loro prima competizione.
6. Stampa le scrambles. Questo è normalmente fatto dal delegato. Un'altra possibilità è mostrare le scrambles sul laptop.

Durante la competizione

1. Al momento della registrazione, gli organizzatori devono verificare i documenti di identità dei nuovi partecipanti. La data di nascita e la nazionalità devono coincidere con la registrazione.
2. Gli organizzatori devono guidare la competizione. Devi annunciare i seguenti gruppi e round e farli iniziare, mettere gli scorecard sul tavolo, chiamare i partecipanti mancanti e trovare giudici e scramblers.

Dopo la competizione

Esiste un [sistema di tassa](#) che richiede il pagamento di un importo al WCA dopo ogni competizione. La quota è di \$ 0,50 per partecipante per Svizzera, Francia, Austria, Italia e Liechtenstein. Il costo è di \$ 0,41 per partecipante per la Germania. Questa tassa è pagata dal delegato o dall'organizzatore.