

# ～ジャッジの仕事の流れ～

崩されたキューブを持って、選手を舞台上まで案内する

スクランブラから崩されたキューブを受け取り、空いている席へ選手を誘

タイマーがリセットされているかを確認する

終了時にリセットを押すので、リセットされていると思います。  
リセットされていても、リセットボタンを押すようにしてください。  
※2008ルールより選手のタイマーリセットもOKとなりましたが、なるべく

選手に確認を取り、紙袋を外す  
8秒経過時に『8秒経過』と知らせる  
12秒経過時に『GO』と言う

インスペクション開始からスタートするまでに15秒以内となります。  
スタートする時間とはタイマーが動き出す時間を指します。  
タイマーに手をかけるまでの時間ではありません。

選手はインスペクション開始から15秒以内にスタートをしなければいけない

15秒を超える場合は+2秒となります。  
選手が早めにインスペクションを終了する場合は問題ありません。

## — 競技中 —

不正なくタイマーをストップさせていたかを見る

キューブを置いてから、タイマーを止めるのが正しい順序です  
素早い動作なので分かりにくいかもしれませんが、多少の経験を積むと

完成状態にあるかを確認する

キューブがずれていると、完成状態だとみなされない場合があります  
判断に不安がある場合は、即座にメ

結果を紙袋に記入し、選手とジャッジが確認の署名をする

表示されたタイムと、紙袋に書き写したタイムに相違がないことを確認してください  
前大会ではジャッジの署名忘れが目

タイマーをリセットして、選手を誘導する

競技開始前にも確認を行いますが、この段階でリセットされるように努めてください  
選手を進行の妨げにならないように、誘導してください  
DNFの場合は6面完成させてから回

記入例:

競技: 3x3 予選

No14

名前

選手の署名

ジャッジの署名

1	12.34 +2	サイン	サイン
2	1:23.45	サイン	サイン

・60秒未満の場合は秒と小数点以下2桁(例:23.45)  
・60秒を越えた場合は分の桁も記入(例:1:23.45)  
・ペナルティでプラス2秒が発生した時は右側に+2と記載する。+2した値は記入しない。  
(12.34で更にペナルティがあった場合は12.34 +2と表記する。)

・わからない事があったらなんでもメインジャッジに聞いてください。