



Составление расписания

Методические рекомендации для организаторов
соревнований по спидкубингу

Методический комитет Федерации спидкубинга

2025

Начальные данные

Перед началом составления расписания необходимо определиться с основными параметрами:

- Количество соревновательных дней;
- Время начала и окончания соревновательных дней;
- Набор дисциплин;
- Количество раундов каждой дисциплины.

Возможно, все это уже было утверждено вами на этапе выбора концепции соревнований. Но иногда попытки создать расписание появляются задолго до поиска и установления договоренностей с помещением — это нормально. Если это ваш случай, то вот несколько советов:

Количество соревновательных дней скорее всего выбрано вами на этапе придумывания концепции, но если вдруг нет — это самое первое что нужно сделать.

Время начала и окончания соревновательных дней. В общем случае лучше не делать соревновательные дни длиннее 10 часов, это сложно и для участников, и для организаторов. Концептуальные исключения здесь возможны, 24-часовые соревнования пока у нас не запрещены, но если физические и интеллектуальные мучения не главная идея ваших соревнований, то это того не стоит. В эти 10 часов должны входить в том числе все формальные процедуры — инструктажи, открытия, награждения и тому подобное.

Если вы проводите соревнования в небольшом городе и ожидаете приезда участников из других городов, то попробуйте предсказать на чем они будут добираться. Если из вашего города каждый вечер идет одна единственная «Ласточка» до Москвы, то скорее всего участники (в том числе призеры) захотят уехать домой на ней. В таком случае им было бы удобно, если бы награждения заканчивалось за час-полтора до времени отправления. Такая же ситуация с прибытием самого удобного поезда утром первого соревновательного дня. Если с него возможно будет успеть на первую дисциплину, участники будут вам благодарны.

Набор дисциплин на самом деле часто зависит от первых двух параметров — количества соревновательных дней и их длительности. Перед началом составления расписания полезно будет составить список дисциплин, которые хотелось бы видеть на соревнованиях, и обдумать приоритет их проведения, чтобы было понятно от чего можно будет отказаться если времени на все в расписании не хватит. «Хотелось бы провести «Кубик 3x3x3», «Кубик 2x2x2», «Кубик 4x4x4», «3x3x3 одной рукой», «Пираминкс» и «Скьюб», попробуем уместить это все в один соревновательный день, но если нужно будет что-то убрать, то обойдемся без «Скьюба» — подобный план для начала весьма неплох.

При планировании **количества раундов каждой дисциплины** помните о том, что для проведения двух раундов количество участников в этой дисциплине должно быть

не менее 8, для трёх — не менее 16 и для четырёх — не менее 100. Для популярных дисциплин проведение трех раундов обычно не является проблемой, но на Square-1, 3x3x3 вслепую или Кубик 7x7x7 набрать 16 участников может быть проблематично.

Проводить быстрые дисциплины (Кубик 2x2x2, Пираминкс, Сキューб) в один раунд не лучшая затея, в этих ивентах как нигде важны скрамблы. Если сильные участники будут в разных группах, и будут собирать по разным скрамблам, то условия для определения призеров будут неравными.

В дисциплинах которые сложно скрамблить (Square-1, Clock, Мегаминкс) ситуация обратная. Возможно, имеет смысл провести их именно в один раунд, потому что найти достойных скрамблёров вне 8-12 финалистов может на практике стать невозможной задачей.

Скелет расписания

Помимо непосредственно раундов различных дисциплин в расписании обязательно должно быть выделено время на различные стандартные внесоревновательные активности:

- Регистрация;
- Церемония открытия;
- Инструктаж;
- Обед;
- Подготовка к финалу;
- Подготовка к награждению;
- Награждение;
- Если вы проводите дисциплину Мульти-блайнд — сдача кубов на Мульти-блайнд.

Рассмотрим особенности каждой из них.

Регистрация — это, пожалуй, единственное, что может не входить в оговоренные выше 10 часов. Лучше начинать регистрацию не позднее, чем за 15 минут до начала первой соревновательной дисциплины или начала открытия и инструктажа (смотря что у вас раньше по расписанию). Если в первой по расписанию дисциплине ожидается участие большого количества участников, то стоит увеличить это время до 30 минут. Помните, что участники не обязаны участвовать во всех дисциплинах, поэтому регистрацию не стоит закрывать раньше, чем начнется последняя уникальная дисциплина за день.

Пример: если регистрация открывается в 09:00, а первый раунд сキューба у вас назначен на 16:00 и после него в расписании только вторые раунды, то в расписании необходимо прописать время регистрации с 09:00 до 16:00.

Также помните, что если у вас три соревновательных дня и в каждый из трех дней есть первые раунды хотя бы одной дисциплины, то и регистрация должна быть указана в расписании всех трёх соревновательных дней.

Церемония открытия — не обязательное действие, может состоять из пары слов организаторов и плавно перейти в инструктаж. Но если вы заранее знаете, что у вас на мероприятии будут почетные гости, которым нужно будет предоставить время для выступления, или вы сами планируете сказать участникам что-то продолжительное или показать ролик/песню/танец перед началом соревновательного дня, то стоит заложить на подобные формальные процедуры 10-20 минут.

Инструктаж важно проводить не только для новичков, но и для опытных участников чтобы рассказать где что находится, куда сдавать головоломки и стоит ли сразу занимать столы или же вы используете зону ожидания. Обычно 15 минут на инструктаж вполне хватает, если вы ожидаете большое количество новичков на соревнованиях, то можно увеличить это время до 20 минут.

Не всегда инструктаж нужно проводить перед первой дисциплиной дня. Если сначала у вас Кубик 6х6х6 и Кубик 7х7х7, а потом первый раунд Кубика 3х3х3, то инструктаж стоит поставить после раундов больших кубов перед Кубиком 3х3х3, потому что к этому моменту придут новички, которым в первую очередь и нужен инструктаж.

Обед обязательно должен присутствовать в расписании каждого соревновательного дня, если его длительность составляет более 6 часов. Оптимальная длина обеда - 60 минут, если вы знаете, что точки общественного питания находятся довольно далеко от места проведения соревнований, можно увеличить это время до 70-80 минут. Не стоит планировать на время обеда другие активности (неофициальные дисциплины, конкурсы от партнеров и тому подобное), участвуя в них, тем самым сокращая себе обеденное время, участники будут опаздывать к началу послеобеденных раундов, что негативно скажется на процессе проведения соревнований.

Если вы планируете проводить попарный финал основной дисциплины и для этого необходимо сделать перестановки столов и другой мебели в помещении, то заложите время на **подготовку к финалу**. 10-15-20 минут, время зависит от того насколько много нужно будет переставить и насколько далеко оттащить ненужное.

Время на **подготовку к награждению** нужно опять же для того, чтобы переставить или убрать необходимое оборудование, вынести призы из дальних комнат, а возможно и доводить результаты с карточек и доподписать грамоты победителям. Опять же 10-15-20 минут, зависит от того сколько действий необходимо будет произвести.

Длительность **награждения** зависит от количества дисциплин, которые вы проводите, и планируемой помпезности самой церемонии. Если на ваших соревнованиях четыре дисциплины и нет награждения за общий зачет, то 15 минут будет достаточно. Ну а если вы планируете соревнования на 10 дисциплин и 20 призеров общего зачета по

очереди будут выбирать себе головоломку, то и 30 минут может не хватить. Все зависит от обстоятельств.

Сдачу кубов на Мульти-блайнд иногда забывают внести в расписание. Важно заложить на это не менее 30 минут, поскольку даже пара участников, сдающих по 30-40 кубов, могут парализовать весь процесс, ведь каждый куб делегату необходимо будет проверить на пригодность. При этом сдача кубов на Мульти-блайнд может идти параллельно с другими активностями, например, с раундами других дисциплин. Стоит только предусмотреть, чтобы у всех участников было время сдать свои кубы, даже если они участвуют во всех дисциплинах. Ну и на всякий случай уточним: между окончанием сдачи кубов для Мульти-блайнда и началом раунда Мульти-блайнда должно быть заложено время на скрамблинг, ставить их подряд в расписании бессмысленно.

Итого примерный скелет расписания на однодневные соревнования выглядит примерно так:

Начало	Окончание	Длительность	Активность
09:00	установим позднее	—	Регистрация
09:30	09:45	15 мин	Открытие
09:45	10:00	15 мин	Инструктаж
10:00	13:30	3 ч 30 мин	Раунды до обеда
13:30	14:30	60 мин	Обед
14:30	17:50	3 ч 20 минут	Раунды после обеда
17:50	18:00	10 мин	Подготовка к финалу
18:00	19:00	60 мин	Попарный финал Кубка 3x3x3
19:00	19:15	15 мин	Подготовка к награждению
19:15	19:30	15 мин	Награждение

Как видите, в данном синтетическом расписании из 10 часов соревновательного дня на обычные раунды осталось всего 6 часов 50 минут времени.

Ну и тут стоит сказать, что если регистрация у вас стартует в 09:00, то организаторов должны пустить на место проведения раньше, чтобы была возможность сделать последние приготовления к регистрации, а после 19:30 (после окончания награждения) необходимо будет еще прибраться. Если по условиям аренды в 19:30 на площадке уже не должно быть никого из участников мероприятия, то расписание или условия аренды стоит пересмотреть.

Дисциплины

Первое что вам нужно понять про ваши дисциплины — это планируемое количество групп. До начала регистрации вы не будете знать точное количество участников в каждой дисциплине, но это можно попытаться предсказать исходя из статистики в уже прошедших соревнованиях.

Допустим вы организуете соревнования, в которых будет Кубик 3х3х3, Кубик 2х2х2, Кубик 4х4х4, Пираминкс, Скьюб и Square-1. На Кубик 3х3х3 скорее всего зарегистрируются все (100%). На Кубик 2х2х2 и Пираминкс — почти все (85-90%). На Кубик 4х4х4 и Скьюб - большинство, но меньше чем на все вышеобозначенное (70-75%). А Square-1 здесь наименее популярная дисциплина, ее предсказать сложнее всего, но точно меньше половины участников (30-50%).

Ниже будет приведена таблица с примерным количеством регистраций участников на различные дисциплины в процентах. Это не истина в последней инстанции, это может не сработать из-за слишком большого или слишком маленького количества участников, это может не сработать если мода на какие-то дисциплины поменялась. Это точно не будет работать если на ваших соревнованиях нет дисциплины «Кубик 3х3х3». Но это то, что можно иметь ввиду если у вас нулевое представление о количестве регистраций на каждую дисциплину. Возможно, вам также поможет изучение расписания похожих соревнований, которые были в вашем, соседнем или другом похожем регионах за последние пару лет.

Дисциплина	Процент регистраций от общего числа участников
Кубик 3х3х3	95 - 100 %
Кубик 2х2х2	85 - 90 %
Кубик 4х4х4	70 - 80 %
Кубик 5х5х5	50 - 60 %
Кубик 6х6х6	25 - 35 %
Кубик 7х7х7	25 - 35 %
3х3х3 вслепую	30 - 40 %
3х3х3 одной рукой	60 - 70 %
Clock	60 - 70 %
Мегаминкс	50 - 60 %
Пираминкс	80 - 85 %
Скьюб	65 - 75 %
Square-1	35 - 45 %

4x4x4 вслепую	Исчезающе мало
5x5x5 вслепую	Исчезающе мало
Мульти-блайнд	Столько, сколько вы готовы будете принять
3x3x3 на кол-во ходов	Столько, сколько вы готовы будете принять

Нижние четыре дисциплины в таблице не нуждаются в предсказаниях о количестве участников, поскольку все они, как правило, будут проведены в одну группу.

Теперь давайте попробуем применить данные из таблицы на практике. Возьмём гипотетические соревнования из примера выше, в котором мы проводим дисциплины Кубик 3x3x3, Кубик 2x2x2, Кубик 4x4x4, Пираминкс, Скьюб и Square-1. И допустим, что лимит участников у нас 80 человек и мы ожидаем, что он полностью забудется. Получаем следующие расчеты:

Дисциплина	Предполагаемый процент участвующих	Предполагаемое количество участников
Кубик 3x3x3	100 %	80
Кубик 2x2x2	90 %	72
Кубик 4x4x4	75 %	60
Пираминкс	85 %	68
Скьюб	70 %	56
Square-1	30 %	24

Теперь, когда у нас есть предполагаемое количество участников нужно вспомнить сколько у нас будет станций сборки и планируем ли мы зону ожидания. Допустим, у нас 16 станций сборки и зоны ожидания не будет. Тогда мы просто делим количество участников на количество станций и округляем получившееся число до целого в большую сторону.

Дисциплина	Расчет количества групп	Количество групп
Кубик 3x3x3	$80 \div 16 = 5$	5
Кубик 2x2x2	$72 \div 16 = 4,5$	5
Кубик 4x4x4	$60 \div 16 = 3,75$	4
Пираминкс	$68 \div 16 = 4,25$	5

Скьюб	$56 \div 16 = 3,5$	4
Square-1	$24 \div 16 = 1,5$	2

С количеством групп определились, теперь давайте поговорим о том сколько времени занимает одна группа каждой дисциплины. Понятно, что пять попыток Кубика 3х3х3 любой участник соберёт быстрее, чем пять попыток Кубика 5х5х5. Ниже будет приведена таблица с ориентировочным временем, которое требуется на одну группу каждой из дисциплин. Опытным организаторам вероятно потребуется чуть меньше времени, а на соревнованиях, где ожидается много новичков и установлены более мягкие лимиты и кат оффы, времени потребует больше.

Дисциплина	Количество времени на одну группу
Кубик 3х3х3	20 - 22 мин на первый раунд, 18 - 20 мин на последующие раунды
Кубик 2х2х2	18 - 20 мин
Кубик 4х4х4	25 мин
Кубик 5х5х5	30 мин
Кубик 6х6х6	25 мин, но чаще применяют более экзотичный формат
Кубик 7х7х7	30 мин, но чаще применяют более экзотичный формат
3х3х3 вслепую	25 мин
3х3х3 одной рукой	20 мин
Clock	20 мин
Мегаминкс	30 мин
Пираминкс	18 - 20 мин
Скьюб	18 - 20 мин
Square-1	25 мин
4х4х4 вслепую	Сильно зависит от суммарного лимита
5х5х5 вслепую	Сильно зависит от суммарного лимита
Мульти-блайнд	70 мин
3х3х3 на кол-во ходов	70 мин

Немного об особенностях каждой из дисциплин:

Кубик 3x3x3 — обычно собирают все участники, в том числе совсем не быстрые, от этого первый раунд может занимать сильно больше времени, чем последующие. Если планируете проводить попарный финал, то на него необходимо будет заложить время из расчета 10 минут на каждую пару (12 человек в финале — 60 минут, 16 человек — 80 минут).

Кубик 2x2x2, Пираминкс, Скъюб, 3x3x3 одной рукой — обычно 20 минут хватает на первые раунды, иногда этого с запасом, на финалы этих дисциплин время можно сократить до 15 минут.

Кубик 4x4x4 и Square-1 — эти дисциплины сложнее скрамблить и дольше собирать, поэтому и времени требуется больше. На финалы можно сократить время до 20 минут.

Кубик 5x5x5 и Мегаминкс — ещё сложнее скрамблить, ещё дольше собирать, финалы по 25 минут.

Clock — могут быть проблемы со скрамблингом из-за того, что мало кто умеет хорошо скрамблить, для уверенности лучше к общему времени всех групп добавить сверху еще 5-10 минут.

Кубик 6x6x6 и Кубик 7x7x7 — чаще эти дисциплины проводят в формате, где два участника скрамблят друг другу и судят друг друга. Суммарно на обе дисциплины в таком формате обычно требуется 90 минут. Если проводить эти дисциплины более стандартно, но это занимает сильно больше времени, появляются проблемы с судьями и скрамблингом.

4x4x4 вслепую и 5x5x5 вслепую - обычно на эти дисциплины ставят суммарный лимит на три попытки, или же суммарный лимит на обе дисциплины. К этому суммарному лимиту стоит докинуть 10-15 минут сверху.

Пример 1: суммарный лимит на 4x4x4 вслепую 40 минут, в расписании для него потребуется $40 + 10 = 50$ минут

Пример 2: суммарный лимит на 4x4x4 вслепую и 5x5x5 вслепую 80 минут, в расписании для данных дисциплин потребуется $80 + 15 = 95$ минут.

Мульти-блайнд и 3x3x3 на количество ходов — сами попытки этих дисциплин длятся по 60 минут, но перед этим участникам надо занять свои места, а после этого — подписать результат и собрать все свои вещи, поэтому сверху добавляется еще 10 минут.

Вернемся к нашим соревнованиям. Пользуясь таблицей выше, давайте рассчитаем сколько времени нам необходимо на каждую из дисциплин.

Дисциплина	Номер раунда	Количество групп	Время на раунд
Кубик 3x3x3	1 раунд	5	5 × 23 мин = 115 мин
	2 раунд	2	2 × 20 мин = 40 мин
	Финал (попарный)	1 (12 участников)	6 × 10 мин = 60 мин
Кубик 2x2x2	1 раунд	5	5 × 20 мин = 100 мин
	Финал	1	15 мин
Кубик 4x4x4	Финал	4	4 × 25 мин = 100 мин
Пираминкс	1 раунд	5	5 × 20 мин = 100 мин
	Финал	1	20 мин
Скьюб	1 раунд	4	4 × 20 мин = 80 мин
	Финал	1	20 мин
Square-1	Финал	2	2 × 25 мин = 50 мин

Итого суммарно на все раунды из таблицы выше нам потребуется (без учета попарного финала Кубика 3x3x3):

$$115 + 40 + 100 + 15 + 100 + 100 + 20 + 80 + 20 + 50 = 640 \text{ минут}$$

Или 10 часов 40 минут. Если вдруг мы планировали уместить все это в скелет со страницы 5, то самое время думать о том, от чего можно отказаться. У нас было 6 часов 50 минут без учета попарного финала Кубика 3x3x3, то есть 410 минут, против 640 минут здесь. Надо убрать чего-то на 230 минут.

Можно убрать несколько дисциплин или несколько раундов.

Можно сократить лимит участников, тем самым сократив количество групп.

Можно наоборот увеличить количество соревновательных дней до двух и докинуть к имеющемуся еще пару раундов или пару дисциплин.

Решать вам!

Допустим, мы решили увеличить количество соревновательных дней до двух (или изначально планировали два дня). При этом скелет второго дня останется без изменений, а скелет первого дня не будет содержать открытия, награждения, попарного финала 3x3 и подготовок к этим двум событиям. То есть времени на все обычные раунды у нас будет (410 + 115) мин + 410 мин = 935 мин.

Имея так много дополнительного времени (мы получили лишние 935 - 640 = 295 мин) давайте просто увеличим количество раундов уже имеющихся дисциплин:

Дисциплина	Номер раунда	Количество групп	Время на раунд
Кубик 3x3x3	1 раунд	5	5 × 23 мин = 115 мин
	2 раунд	2	2 × 20 мин = 40 мин
	Финал (попарный)	1 (12 участников)	6 × 10 мин = 60 мин
Кубик 2x2x2	1 раунд	5	5 × 20 мин = 100 мин
	2 раунд	2	2 × 20 мин = 40 мин
	Финал	1	15 мин
Кубик 4x4x4	1 раунд	4	4 × 25 мин = 100 мин
	Финал	1	20 мин
Пираминкс	1 раунд	5	5 × 20 мин = 100 мин
	2 раунд	2	2 × 20 мин = 40 мин
	Финал	1	20 мин
Скьюб	1 раунд	4	4 × 20 мин = 80 мин
	2 раунд	2	2 × 20 мин = 40 мин
	Финал	1	20 мин
Square-1	1 раунд	2	2 × 25 мин = 50 мин
	Финал	1	20 мин

Зеленым здесь отмечены строки, которых ранее не было.

Получаем в сумме 800 минут (опять же без учета попарного финала Кубика 3x3x3). Казалось бы, есть еще 135 минут, давайте добавим что-то еще? Можно конечно и добавить, а можно просто сократить каждый соревновательный день на один час, так ведь тоже можно! Выберем второе.

Теперь, имея все расчеты выше, давайте заполним скелет дисциплинами:

День 1

Начало	Окончание	Длительность	Активность	Номер раунда
09:30	17:00	—	Регистрация	
10:00	10:15	15 мин	Открытие	
10:15	10:30	15 мин	Инструктаж	
10:30	11:20	50 мин	Square-1	Раунд 1
11:20	13:00	100 мин	Кубик 4x4x4	Раунд 1
13:00	14:20	80 мин	Скьюб	Раунд 1
14:20	15:20	60 мин	Обед	
15:20	17:00	100 мин	Пираминкс	Раунд 1
17:00	18:40	100 мин	Кубик 2x2x2	Раунд 1
18:40	19:00	20 мин	Square-1	Финал

Немного комментариев по получившемуся расписанию первого дня:

- Сдвигаем начало дня на 30 минут позже, все любят поспать;
- Ставим Square-1 первым как самую непопулярную дисциплину;
- Далее за ним в порядке увеличения популярности Кубик 4x4x4 и Скьюб;
- Обед получился на 50 минут позже изначально запланированного, ничего страшного, мы и день позже начали;
- Далее первые раунды Кубика 2x2x2 и Пираминкс, если кто-то в субботу учился может как раз приедет после обеда на популярные дисциплины;
- В конце дня осталось время на финал Square-1;
- Регистрация в итоге до 17:00 поскольку в это время начинается первый раунд Кубика 2x2x2 и теоретически у кого-то это может быть первая дисциплина

День 2

Начало	Окончание	Длительность	Активность	Номер раунда
09:30	11:00	—	Регистрация	
10:00	10:15	15 мин	Инструктаж	
10:15	12:10	115 мин	Кубик 3x3x3	Раунд 1
12:10	12:50	40 мин	Пирамидка	Раунд 2
12:50	13:30	40 мин	Скьюб	Раунд 2
13:30	14:10	40 мин	Кубик 2x2x2	Раунд 2
14:10	15:10	60 мин	Обед	
15:10	15:50	40 мин	Кубик 3x3x3	Раунд 2
15:50	16:10	20 мин	Кубик 4x4x4	Финал
16:10	16:30	20 мин	Пираминкс	Финал
16:30	16:50	20 мин	Скьюб	Финал
16:50	17:10	20 мин	Кубик 2x2x2	Финал
17:10	17:20	10 мин	Подготовка к финалу	
17:20	18:20	60 мин	Попарный финал Кубика 3x3x3	Финал
18:20	18:35	15 мин	Подготовка к награждению	
18:35	19:00	25 мин	Награждение	

- Вновь сдвигаем начало дня на 30 минут позже;
- Сразу после инструктажа — Кубик 3x3x3, как раз будет много новичков
- Далее вторые раунды до обеда;
- В обед есть время закончить внесение на сайт результатов раундов, которые были в первой половине дня;
- После обеда второй раунд Кубика 3x3x3 и после, когда остались только финалы, их в том же порядке, в котором были дисциплины до этого;
- Можем себе позволить все финалы увеличить до 20 минут, так будет право на ошибку + этого расписания будет проще придерживаться. Если будем опережать расписание, никто не будет против поехать домой пораньше;
- Подготовка к финалу, финал и подготовка к награждению как было в скелете, награждение увеличили на 10 мин для ровного счета;

- Регистрация в этот день до 11:00, дадим шанс проспавшим новичкам приехать не к инструктажу.

Ура, расписание готово! Но это еще не всё.

Лимиты и катOFFы

Лимиты и катOFFы напрямую влияют на то, насколько хорошо сработает ваше расписание. Где-то можно сделать их мягче, если есть возможность заложить больше времени на раунды, а где-то можно сделать их жесткими, если дисциплину провести хочется, но времени на это впритык. Ниже будет табличка с примерными лимитами и катOFFами на различные дисциплины для трех возможных сценария:

1. Жёсткий — уровень Чемпионата России или если времени у вас впритык. Также можно применять для финалов обычных соревнований;
2. Обычный — если вы проводите соревнования преимущественно для опытных куберов, но и новичков не пытаетесь пугать завышенными для участия требованиями;
3. Мягкий — если вы хотите привлечь на соревнования много новичков или если в вашем регионе кубинг не очень развит и много сильных ребят просто нет.

Все цифры ниже — ориентировочные для примерного понимания что такое сложно и что такое просто, можете брать что-то среднее, можете придумать свои суммарные лимиты на экзотический набор дисциплин. Здесь представлена некая база.

Дисциплина		Жёсткий	Обычный	Мягкий
Кубик 3x3x3	Лимит	3:00	5:00	10:00
	Катофф	1:00	—	—
Кубик 2x2x2; Пираминкс; Скьюб	Лимит	1:00		2:00
	Катофф	—		—
Кубик 4x4x4	Лимит	2:00	2:30	5:00
	Катофф	1:00	1:20	2:00
Кубик 5x5x5	Лимит	2:30	3:30	5:00
	Катофф	1:50	2:10	3:00
Кубик 6x6x6	Лимит	4:30	6:00	10:00
	Катофф	3:00	4:00	6:00
Кубик 7x7x7	Лимит	6:00	8:00	10:00
	Катофф	4:30	6:00	—
Совмещенный раунд Кубика 6x6x6 и Кубика 7x7x7	Лимит	Суммарный 25:00	Суммарный 30:00	Суммарный 40:00
3x3x3 одной рукой	Лимит	1:00	1:30	3:00
	Катофф	0:40	1:00	2:00
Clock	Лимит	1:00	1:00	2:00
	Катофф	0:20	—	—
Мегаминкс	Лимит	3:00	4:00	5:00
	Катофф	1:50	2:30	3:00
Square-1	Лимит	1:10	2:00	5:00
	Катофф	0:40	0:50	1:30
3x3x3 на кол-во ходов	Лимит	Всегда до 80 ходов, 60 мин Катофф обычно не применяется		

Для слепых дисциплин катOFF обычно не применяется (это слишком жестоко даже для самого жестокого сценария), а лимит обычно используют суммарный на все три попытки:

Дисциплина	Жёсткий	Обычный	Мягкий
3x3x3 вслепую	Суммарный 10:00	Суммарный 15:00	Суммарный 20:00
4x4x4 вслепую	Суммарный 25:00	Суммарный 40:00	—
5x5x5 вслепую	Суммарный 60:00	Суммарный 75:00	—
Совмещенный раунд 4x4x4 вслепую и 5x5x5 вслепую	Суммарный 60:00	Суммарный 80:00	—
Мульти-блайнд	Всегда 10 мин на куб, до 60 мин		

Заключение

Несколько разрозненных мыслей напоследок:

- Покажите ваше расписание делегату и спросите всё ли в нём в порядке. Именно делегат будет ответственен перед Федерацией за всё, что в нём написано, если делегат предлагает вам что-то изменить, прислушайтесь к нему, часто ему правда виднее.
- Не делайте расписание на грани возможного. Даже если вы много раз организовывали соревнования, вам нужно право на ошибку.
- Если вы используете систему с зоной ожидания, то время на одну группу в целом скорее не поменяется, но для определения количества групп делить ожидаемое число участников нужно будет очевидно не на количество станций, а на количество участников в группе. Например, для 12 станций количество участников в одной группе может быть до 18.
- Расписание точно нужно будет пересмотреть после окончания регистрации. Часто бывает так, что изначальные предположения о количестве регистраций на какие-то дисциплины не оправдались, или на соревнования зарегистрировалось меньше людей, чем вы ожидали. В таких случаях важно актуализировать количество групп под новые реалии, где-то сделать их количество больше, где-то — меньше. Также хорошей идеей будет прикинуть работоспособность изначального расписания чуть раньше, например, после того, как на соревнования зарегистрировалась большая часть участников. Возможно, вы увидите какие-то аномалии уже тогда и сможете заранее подумать, например, о возможности увеличения количества станций, привлечения к соревнованиям дополнительных делегатов или расширения лимита участников, если на это есть ресурсы.

- Если вы решили проводить неофициальные ивенты — включите их в расписание. При этом проводить неофициальные дисциплины параллельно с официальными — почти всегда провальная идея. Они оттягивают на себя участников, которые потенциально могли бы быть судьями, а некоторые участники не успевают поучаствовать и там, и там, что рождает негативные эмоции.
- Если соревнования проводятся в течение двух и более дней, то возможно все раунды или попытки некоторых непопулярных дисциплин стоит поставить в один день. Например, оба раунда Мегаминкса или Square-1 в субботу или все три попытки 3x3x3 на количество ходов в пятницу. Так участникам, которым важны только эти дисциплины не придётся оставаться на несколько дней ради 20 минут финала. Это совсем нестрогое правило, просто знайте, что при прочих равных так будет удобнее.
- Если вы проводите соревнования в несколько дней и планируете много слепых дисциплин, то постарайтесь разнести их на разные дни. Чтобы достигать высоких результатов, блайндерам важно, чтобы их память успевала освобождаться. Им тяжело в один день запоминать и 20+ кубов в мультиблайнде, и три попытки 5x5x5 вслепую.
- Помните, что многие иногородние участники берут билеты на самолёты и поезда на вечер последнего дня соревнований. Поэтому уже при составлении расписания нужно понимать, что задерживать окончание последнего соревновательного дня крайне нежелательно. Заложите чуть больше времени на финалы и награждение, это спасёт вас в случае форс-мажора.

Версия 2025.1