

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Палажэнні WCA 2014

Версія: 1 Студзеня 2014

[\[wca-regulations-translations:9efdf33\]](#)

Заўвагі

Пераклад

Гэта не афіцыйныя Палажэнні WCA, а вольны пераклад. У выпадку ўзнікнення сумненняў варта звяртацца да арыгінальных Палажэнняў. У перакладзе магчымыя памылкі! Пытанні і заўвагі адносна перакладу адпраўляйце па электроннай пошце на tolyan92@list.ru.

Некаторыя тэрміны былі наўмысна не перакладзены, таму што ў беларускай мове няма адпаведных слоў, нават на беларускіх спаборніцтвах выкарыстоўваюцца ангельскія назвы. Да іх ставяцца: скрамблер (чалавек, які змешвае галаваломкі), Square-1, Clock (назвы галаваломак), і г. д.

Пераклад ажыццяўляў: Анатоль Калінін. Рэдакцыя: Ілля Цярэшка

WCA Палажэнні і Дапаўненні да Палажэнняў WCA

Правілы WCA змяшчаюць поўны набор правілаў, якія распаўсюджваюцца на ўсе афіцыйныя спаборніцтвы, санкцыянаваныя Сусветнай Асацыяцыяй Кубіка. (World Cube Association). Палажэнні можна разглядаць як скончаны дакумент, але Дапаўненні да Палажэнняў утрымліваюць дадатковыя тлумачэнні.

Фармулёўка

Каб Палажэнні было лягчэй чытаць, мы выкарыстоўваем «ён», дзе чытач павінен мець на ўвазе: «ён ці яна». Выкарыстанне слоў «павінен», «не павінен», «варта», «не варта» і «можа» адпавядае [RFC 2119](#).

Інфармацыя ў Інтэрнэце

Сайт Сусветнай Асацыяцыі Кубіка: www.worldcubeassociation.org

Арыгінальная крыніца Палажэнняў WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations

Палажэнні WCA ў фармаце PDF

Крыніца

Распрацоўка палажэнняў WCA і Дапаўненняў да Палажэнняў WCA з'яўляецца адкрытай для грамадскасці [на GitHub](#).

Кантактная інфармацыя

Для пытанняў і зваротнай сувязі, калі ласка, звяжыцеся з [Камітэтам Палажэнняў WCA \(WRC\)](#).

Змест

Заўвага: так як пры выдаленні Артыкулаў ці Правілаў Палажэнні не перанумароўваюцца, могуць быць разрывы ў нумарацыі.

Артыкул 1: Афіцыйныя асобы

- 1a) На спаборніцтве павінны быць Дэлегат WCA і каманда арганізатараў (якая складаецца з аднаго або некалькіх асоб) з наступных службовых асоб: суддзяў, скрамблераў і людзей, якія ўводзяць вынікі ў кампутар.
- 1b) Каманда арганізатараў адказвае за лагістыку да, падчас і пасля спаборніцтваў.
- 1c) Дэлегат WCA можа перадаць абавязкі іншым сябрам каманды арганізатараў, але ён застаецца адказным за выкананне сваіх абавязкаў. У абавязкі Дэлегата WCA ўваходзяць:
 - 1c1) Інфармаванне Камітэту WCA адносна выканання патрабаванняў Палажэнняў WCA падчас спаборніцтваў, пра агульны ход спаборніцтваў і любыя інцыдэнты. Справаздача павінна быць прадстаўлена Савету WCA на працягу аднаго тыдня пасля правядзення спаборніцтва.
 - 1c3) Адпраўка вынікаў спаборніцтва ў WCA (групу, якая адказная за вынікі).
 - * 1c3a) Усе скрамблы, якія выкарыстоўваліся падчас спаборніцтваў, павінны быць адпраўлены з вынікамі.
 - * 1c3b) Скрамблы павінны быць пазначаныя дысцыплінамі, раўндамі і групамі, для якіх яны выкарыстоўваліся.
 - 1c4) Адпраўка паправак да вынікаў конкурсу ў Савет WCA.
 - 1c5) Кансультаванне іншых афіцыйных асоб, калі гэта трэба.
 - 1c6) Зацвярджэнне ўсіх дысцыплін і фарматаў раўндаў спаборніцтва да яго пачатку, і ўнясенне змен падчас спаборніцтва, калі гэта трэба.
 - 1c7) Рашэнні аб дыскваліфікацыі ўдзельнікаў падчас спаборніцтваў.
 - 1c8) Падаванне скрамблаў на спаборніцтвы.
 - 1c9) Рашэнні пра змены ў раскладзе раўндаў. У выпадку такіх змен пра гэта павінна быць зроблена паведамленне ўсім удзельнікам.
 - 1c10) Зрабіць копію Палажэнняў WCA, каб яна была даступная падчас спаборніцтва.
- 1e) Для правядзення кожнай дысцыпліны патрэбны адзін або больш суддзяў.
 - 1e1) Суддзя адказвае за выкананне працэдур правядзення мерапрыемства.
 - * 1e1a) Суддзя можа судзіць некалькі ўдзельнікаў адначасова па меркаванні Дэлегата, пакуль суддзя гарантуе, што ўсе палажэнні WCA будуць выкананыя.
 - 1e2) Усе свабодныя ўдзельнікі павінны быць гатовыя да таго, што іх запрасяць быць судзіямі, калі гэта трэба для арганізацыі каманды. Пры адмове ўдзельніка пакаранне: дыскваліфікацыя з спаборніцтваў.
- 1f) Для кожнай дысцыпліны патрэбны адзін або некалькі скрамблераў. Выключэнне: Дысцыпліна «Рашэнне на найменшую колькасць хатоў»
 - 1f1) Скрамблер ажыццяўляе перамешванне галаваломак па скрамблам для таго, каб падрыхтаваць галаваломкі да зборак.
 - 1f2) Усе свабодныя ўдзельнікі павінны быць гатовыя да таго, што іх запрасяць быць скрамблерамі, калі гэта трэба для арганізацыі каманды. Пры адмове ўдзельніка пакаранне: дыскваліфікацыя з спаборніцтваў.
- 1g) Для правядзення кожнай дысцыпліны патрэбны адзін або больш людзей, якія ўводзяць вынікі ў кампутар.
 - 1g1) Чалавек, які ўводзіць вынікі ў кампутар, адказны за збор вынікаў.
 - 1g2) Любое змяненне выніку на картцы ўдзельніка магчыма толькі па рашэнні WCA Дэлегатаў.
- 1h) Удзельнікі аднаго і таго жа раўнда дысцыпліны могуць быць падзеленыя на групы.
 - 1h1) Непажадана, каб скрамблеры і судзіі спаборніцтва скрамбліві ці судзілі ў сваёй групе, перш чым яны выканаюць усе свае спробы. Яны могуць судзіць або скрамбліць у сваёй групе па меркаванні Дэлегатаў WCA, але каманда арганізатараў павінна пераканацца, што скрамблер і судзіі не бачылі скрамблы і перамешаныя галаваломкі, якія яны яшчэ не вырашалі.
- 1j) Усе афіцыйныя асобы могуць удзельнічаць у спаборніцтве.
- 1k) Афіцыйныя асобы могуць выконваць адразу некалькі роляў (напрыклад, сябра каманды арганізатараў, WCA Дэлегат, суддзя, чалавек, які ўводзіць вынікі ў кампутар, скрамблер).

Артыкул 2: Удзельнікі

- 2a) Любая асоба можа ўдзельнічаць у спаборніцтве WCA, калі яна:
 - 2a1) Выконвае Палажэнні WCA.
 - 2a2) Адпавядае патрабаванням спаборніцтва, якія павінны быць дакладна абвешчаныя да яго пачатку.
 - 2a3) Не адхілены ад удзелу WCA Саветам.
- 2b) Удзельнікі ва ўзросце да 18 гадоў павінны атрымаць згоду ад іх аднаго з бацькоў/ апекуна для рэгістрацыі і ўдзелу.

- 2с) Удзельнікі рэгіструюцца, падаючы ўсю інфармацыю, якая патрабуецца камандзе арганізатараў (у тым ліку: імя, краіна, дата нараджэння, пол, кантактная інфармацыя, выбраныя дысцыпліны).
 - 2с1) Удзельнік не мае права ўдзельнічаць без завершанай рэгістрацыі. Ступень завершанасці вызначаецца камандай арганізатараў
- 2d) Імя ўдзельніка, краіна, пол і вынікі конкурсу лічацца грамадскай інфармацыі. Уся іншая асабістая інфармацыя лічыцца прыватнай і не павінна распаўсюджвацца іншымі арганізацыям/асобам без згоды ўдзельніка.
- 2е) Удзельнікі павінны прадстаўляць краіну, грамадзянства якой яны з'яўляюцца. Дэлегату WCA варта правесці грамадзянства па дакументам удзельніка (напрыклад, па пашпарту). Калі ўдзельнік не можа прадстаўляць краіну, за якую ён зарэгістраваны, удзельнік можа быць дыскваліфікаваны заднім лікам (гэта значыць, што ўсе яго папярэднія вынікі могуць быць дыскваліфікаваныя), а ён сам будзе адхілены ад удзелу па меркаванні Савета WCA .
 - 2е1) Правамоцныя краіны вызначаюцца артыкулам Вікіпедыі «List of sovereign states» («UN member states and observer states» і «Other states»).
 - 2е2) Удзельнікі могуць змяніць краіну прадстаўніцтва ў іх першае спаборніцтва календарнага года, калі яны змянялі грамадзянства.
- 2f) Удзельнікі павінны выконваць правілы месца правядзення і паводзіць сябе ўважлівым чынам.
- 2g) Удзельнікі павінны паводзіць сябе ціха, калі яны знаходзяцца ўсярэдзіне пляцоўкі для спаборніцтва. Гутарка дапускаецца, але яна павінна быць на разумным узроўні і на належнай адлегласці ад удзельнікаў, якія спаборнічаюць у дадзены момант.
 - 2g3) Удзельнікі на пляцоўцы ўдзельнікаў не павінны размаўляць адзін з адным пра перамешаныя станы галаваломак бягучага раўнда. Пакаранне: дыскваліфікацыя ўдзельніка з дысцыпліны (па меркаванні Дэлегата WCA).
- 2h) Удзельнікі павінны быць цалкам апранутыя падчас спаборніцтва. Па меркаванні Дэлегата WCA ўдзельнікі могуць быць дыскваліфікаваныя за неналежнае адзенне.
- 2i) Удзельнікам падчас іх зборак нельга выкарыстоўваць электроннае ці аўдыё абсталяванне (напрыклад, сотовыя тэлефоны, MP3-плэеры, дыктафоны, дадатковае асвятленне).
 - 2i1) Удзельнікі могуць выкарыстоўваць некаторыя неэлектронныя сродкі, якія не даюць удзельніку несправядлівую перавагу, па меркаванні Дэлегата WCA. Напрыклад:
 - * 2i1a) Медыцынскія/фізічныя сродкі, якіяносяцца ўдзельнікам (і г.д. акуляры , фіксатары суставаў, слыхавыя апараты).
- 2j) Дэлегат WCA можа дыскваліфікаваць удзельніка з дысцыпліны.
 - 2j1) Калі ўдзельнік дыскваліфікаваны на ўдзел у дысцыпліне па любой прычыне, ён больш не мае права на любыя спробы ў гэтай дысцыпліне.
 - 2j2) Калі ўдзельнік дыскваліфікаваны ў ходзе дысцыпліны, яго раннія вынікі застаюцца ў сіле. Выключэнне: жульніцтва ці падман (гл. [Палажэнне 2k2a](#)).
- 2k) Дэлегат WCA можа дыскваліфікаваць удзельніка са спаборніцтва (гэта значыць з усіх дысцыплін спаборніцтва), калі ўдзельнік:
 - 2k1) Не зарэгістраваўся на спаборніцтва своечасова.
 - 2k2) Падазраецца ў махлярстве або падмане афіцыйных асоб падчас спаборніцтва.
 - * 2k2a) Дэлегат WCA можа дыскваліфікаваць любыя падазроныя вынікі.
 - 2k3) Паводзіць сябе незаконным, гвалтоўным або непрыстойным чынам або наўмысна шкодзіць абсталяванню або асабістай маёмасці ў месцы спаборніцтва.
 - 2k4) Перашкаджае або адцягвае ўвагу іншых падчас спаборніцтва.
 - 2k5) Не выконвае палажэнні WCA падчас спаборніцтва.
- 2l) Удзельнік можа быць дыскваліфікаваны неадкладна або пасля папярэджання, у залежнасці ад характару і цяжару парушэння.
 - 2l1) Дыскваліфікаваны ўдзельнік не мае права на кампенсацыю ўсіх выдаткаў, звязаных з удзелам у спаборніцтве.
- 2n) Удзельнікі могуць вусна аспрэчыць гэтае рашэнне з Дэлегатам WCA.
 - 2n1) Спрэчкі вырашаюцца толькі падчас спаборніцтва на працягу 30 хвілін пасля спрэчнага інцыдэнту і да пачатку любых наступных раўндаў адпаведнай дысцыпліны.
 - 2n2) Дэлегат WCA павінны вырашыць спрэчку да пачатку наступнага раўнду дысцыпліны.
 - 2n3) Удзельнік павінен прыняць усе канчатковыя рашэнні, прынятых Дэлегатам WCA. Пакаранне: дыскваліфікацыя з спаборніцтва.

- 2s) Удзельнікі з некаторымі відамі інваліднасці, якія могуць перашкодзіць ім выкананне аднаго або больш палажэнняў WCA, можа запытаць спецыяльныя ўмовы ад Дэлегата WCA. Удзельнікі, якія патрабуюць такія ўмовы, павінны звязацца з камандай арганізатараў і Дэлегатам WCA па меншай меры за два тыдні да спаборніцтва.
- 2t) Кожны ўдзельнік павінен ведаць і разумець Палажэнні WCA да пачатку спаборніцтва.

Артыкул 3: Галаваломкі

- 3a) Удзельнікі павінны мець свае ўласныя галаваломкі для ўдзелу.
 - 3a1) Удзельнікі павінны прысутнічаць і быць гатовымі спаборнічаць, калі іх клічуць. Пакаранне пры парушэнні: дыскваліфікацыя з дысцыпліны.
 - 3a2) Галаваломкі павінны быць у працаздольным стане. Гэта значыць, што магчымы нармальны скрамблінг.
 - 3a3) Шматгранныя галаваломкі павінны выкарыстоўваць каляровую схему з адным унікальным колерам на адну грань, калі яны сабраныя. Кожная галаваломка змены павінна мець хады, станы і рашэнні функцыянальна ідэнтычныя арыгінальнай галаваломкі.
- 3d) Галаваломкі павінны мець каляровыя наклейкі, каляровыя пліткі або афарбаваныя/друкаваныя колеры.
 - 3d1) Выключэнне: удзельнікі з медыцынскімі дакументамі, што пацвярджаюць няздольнасць добра бачыць, могуць выкарыстоўваць тэкстураваныя галаваломкі з рознымі тэкстурамі на розных гранях. Тэкстуры/мадэлі павінны быць аднастайныя на адной грані. Кожная грань павінна мець розныя колеры, каб аблегчыць скрамблінг і судзейства.
 - 3d2) Колеры галаваломкі павінны быць аднароднымі, з адным аднастайным колерам на грані. Кожны колер на загадку павінен відавочна адрознівацца ад іншых колераў.
 - 3d3) Наклейкі/пліткі/тэкстуры/фарба не павінны быць тоўшчы, чым 1,5 мм, або мець агульнадаступную таўшчыню для некубічных галаваломак.
- 3h) Змены, якія палешаюць асноўную канцэпцыю галаваломкі, не дапускаюцца. Мадыфікаваныя версіі галаваломкі дазваляюцца толькі тады, калі змяненне не робіць любую дадатковую інфармацыю даступнай для ўдзельніка (напрыклад, ідэнтыфікацыю элементаў) у параўнанні з нязменнай версіяй той жа галаваломкі.
 - 3h1) "Скрутленыя" галаваломкі не дапускаюцца. Выключэнне: 7x7x7.
 - 3h2) Кубы без наклеек і іншыя кубы, чые колеры бачныя ўнутры куба, не дапускаюцца.
 - 3h3) Любыя мадыфікацыі галаваломкі, якія ў выніку дрэннай працы перашкодзілі ўдзельніку добра выступіць, не з'яўляюцца падставай для дадатковых спробаў.
 - 3h4) Для галаваломкі Clock звычайныя "ўстаўкі" (аднолькавай формы і памеру, як традыцыйныя папяровыя ўстаўкі) дазволеныя па меркаванні Дэлегата WCA. Устаўкі павінны дакладна паказваць на 12:00, як і арыгінальныя ўстаўкі.
- 3j) Галаваломкі павінны быць чыстымі і не павінны мець маркіроўку, элементаў, што выступаюць, пашкоджанняў або іншых адрозненняў, якія адрозніваюць любы элемент ад падобных элементаў. Выключэнне: лагатып (гл. [Палажэнне 3l](#)).
 - 3j1) Галаваломкам дазволена мець натуральны знос, па меркаванні Дэлегата WCA.
 - 3j2) Вызначэнне: Дзве часткі падобныя адна адной, калі яны ідэнтычныя па форме і памеру, або маюць сіметрычную форму і аднолькавыя памеры.
 - 3j3) Гафрыраваныя/тэкстураваныя налепкі, арыентацыю якіх можна адрозніць навобмацак, не дапускаюцца да падзеі рашэння з завязанымі вачыма.
- 3k) Галаваломкі павінны быць ухваленыя Дэлегатам WCA перад выкарыстаннем у спаборніцтве.
- 3l) Кубічная галаваломка можа мець лагатып, але яна павінна мець не больш аднаго лагатыпа. Для кубіка Рубіка або большых кубічных галаваломак лагатып павінен быць размешчаны на адным з цэнтральных элементаў.
 - 3l1) Бескаляровыя гравіроўкі (максімум 1 на адну грань) не лічацца лагатыпамі.
 - * 3l1a) Для Rubik's і 2x2x2, лагатып можа быць на любой частцы.
 - * 3l1b) Для Square-1, лагатып павінен быць на лісце ў сярэдняй секцыі.
 - 3l2) Лагатып можа быць рэльефным, выгравіраваным або складацца з накладання налэпак. Выключэнне: Лагатып не павінны быць адрозным на навобмацак для падзеі рашэння з завязанымі вачыма (г.зн. без ціснення, гравюры, або накладання налэпак).
- 3m) Усе маркі галаваломак і іх элементаў дазваляюцца, калі галаваломкі задавальняюць усім Палажэнням WCA.

Артыкул 4: Перамешванне галаваломак

- 4a) Скрамблер прымяняе спецыяльны алгарытм (скрамбл) да галаваломак.
- 4b) Галаваломкі павінны быць перамешаныя з выкарыстаннем скрамблаў, згенераваных кампутарнай праграмай.

- 4b1) Згенераваныя паслядоўнасці не павінны быць падгледжаныя да пачатку спаборніцтва і не павінны быць адфільтраваныя або выбраныя ў любым выпадку Дэлегатам WCA.
- 4b2) Перамешвальныя паслядоўнасці да канца раўнда павінны быць даступныя толькі для Дэлегата WCA і скрамблерам дысцыпліны. Выключэнне: для зборкі на найменшую колькасць хадоў удзельнікі атрымліваюць скрамблы падчас дысцыпліны (гл. [Артыкул E](#)).
- 4b3) Спецыфікацыя для праграмы скрамблаў: паслядоўнасці скрамблаў павінны вырабляць выпадковы стан ад тых, якія патрабуюць мінімум 2 крокі, каб вырашыць. Наступныя даданні/выключэнні:
 - * 4b3a) Для падзеі рашэння з завязанымі вачыма паслядоўнасць павінна арыентаваць галаваломку выпадкова (роўную імавернасць для кожнай арыентацыі).
 - * 4b3b) Кубік 2x2x2: (выпадковы) стан павінны патрабаваць па меншай меры 4 крокі, каб вырашыць.
 - * 4b3c) Rubik's Revenge і Skewb: (выпадковы) стан павінны патрабаваць па меншай меры 7 крокаў для вырашэння.
 - * 4b3d) Square-1: (выпадковы) стан павінны патрабаваць па меншай меры 11 хадоў для вырашэння.
 - * 4b3e) Кубік 5x5x5, Кубік 6x6x6, Кубік 7x7x7 і Megaminx: дастаткова выпадковых рухаў (замест выпадковага стану), па меншай меры, два хады для вырашэння.
- 4d) Арыентацыя галаваломкі для перамешвання:
 - 4d1) Кубічныя галаваломкі і Megaminx перамешваюцца з белым бокам (калі гэта немагчыма, то найбольш светлым бокам) зверху і зялёным бокам (калі гэта немагчыма, то суседнім цёмным бокам) да сябе.
 - 4d2) Rubik's Revenge перамешваецца жоўтым бокам (калі гэта немагчыма, то самым светлым бокам) унізе і зялёным бокам (калі гэта немагчыма, то самым цёмным бокам) да сябе.
 - 4d3) Square-1 змешвацца з больш цёмным колерам на пярэдняй грані (з 2 магчымых арыентацый для перамешвання).
 - 4d4) Clock перамешваецца, пачынаючы з цёмным колерам "устаўкі" наперад (з 2 магчымых арыентацый для перамешвання) і 12:00, накіраваным уверх.
 - 4d5) Skewb перамешваецца, пачынаючы з белай грані (калі гэта немагчыма, то самай светлай) наверху, а зялёнай грані (калі гэта немагчыма, то самай цёмнай прылеглай грані) на пярэднім левым баку.
- 4f) Скрамблы для спаборніцтва павінны быць згенераваныя з выкарыстаннем бягучай афіцыйнай версіі афіцыйнай WCA праграмы (даступная на сайце WCA).
- 4g) Пасля перамешвання галаваломкі, скрамблер павінен пераканацца, што ён перамяшаў яе правільна. Калі галаваломка перамешаная няправільна, ён павінен выправіць яе (напрыклад, вырашаючы галаваломку і ўжываючы скрамбл зноў).
 - 4g1) Выключэнне: для кубікаў 6x6x6 і 7x7x7 гэта не патрэбна (па меркаванні Дэлегата WCA).

Артыкул 5: Дэфекты галаваломак

- 5a) Прыкладамі дэфектамі галаваломак з'яўляюцца: элементы, якія выпалі, элементы, якія паварочваюцца на месцы і наклейкі/шрубы/крышкі, якія знаходзяцца не на сваіх месцах.
- 5b) Калі пашкоджанне галаваломкі адбываецца падчас спробы, удзельнік можа ўхіліць дэфект і працягнуць спробу, альбо спыніць спробу.
 - 5b1) Калі ўдзельнік выбірае рамонт галаваломкі, ён павінен аднавіць толькі дэфектныя элементы. Інструменты і/або элементы іншых галаваломак не павінны быць выкарыстаныя для рамонту галаваломкі. Пакаранне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - 5b2) Любы рамонт да галаваломцы не павінны даваць ніякіх пераваг удзельніку ў вырашэнні галаваломкі. Пакаранне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - 5b3) Дазволеныя дзеянні пры рамонце:
 - * 5b3a) Калі якія-небудзь элементы выпалі або перамешчаны з месца, удзельнік мае права размясціць іх назад.
 - * 5b3b) Калі пасля рамонту галаваломкі, але да канца спробы, удзельнік лічыць, што галаваломку немагчыма вырашыць, ён можа разабраць і сабраць максімум 4 элементы.
 - * 5b3c) Калі галаваломку немагчыма вырашыць і для таго, каб гэта стала магчымым, трэба павернуць на месцы адзін вуглавы элемент, удзельнік мае права выправіць вуглавы элемент, павярнуўшы яго на месцы без разборкі галаваломкі.
 - 5b4) Падчас дысцыпліны зборкі з завязанымі вачыма, пашкоджанне галаваломкі павінна быць ліквідавана падчас спробы, а ўсе рамонтныя работы павінны здзяйсняцца з завязанымі вачыма. Пакаранне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - 5b5) Калі ў канцы спробы некаторыя элементы галаваломкі фізічна адлучаныя ці не цалкам размешчаныя на сваім месцы, то прымяняюцца наступныя палажэнні:
 - * 5b5a) Калі адзін ці некалькі элементаў без колеру няспраўныя, галаваломка лічыцца вырашанай.
 - * 5b5b) Калі няспраўны адзін элемент з адным каляровым бокам, галаваломка лічыцца вырашанай.

- * 5b5c) Калі няспраўны больш чым адзін элемент з адным колерам на баку, галаваломка лічыцца нявырашанай (DNF).
- * 5b5d) Калі адзін ці некалькі элементаў з больш чым адным колерам няспраўныя, галаваломка лічыцца нявырашанай (DNF).
- * 5b5e) Палажэнні [5b5c](#) і [5b5d](#) замяняюць [5b5a](#) і [5b5b](#).

Артыкул 7: Навакольнае асяроддзе

- 7b) Гледачы павінны быць па меншай меры на адлегласці 1,5 метраў ад месца рашэння падчас правядзення дысцыпліны.
- 7c) Асвятленні пляцоўкі для спаборніцтва павінна быць нададзена асаблівая ўвага. Асвятленне павінна быць нейтральным, так што ўдзельнікі маглі лёгка адрозніваць колеры на галаваломцы.
- 7e) Пляцоўка для спаборніцтваў павінна быць свабоднай ад тытунёвага дыму.
- 7f) Месцы для зборак:
 - 7f1) Азначэнні:
 - * 7f1a) Stackmat: таймер Speedstacks Stackmat і поўнапамерны сумяшчальны мат.
 - * 7f1b) Мат: мат (дыванок) Stackmat.
 - * 7f1c) Таймер: Таймер Stackmat.
 - * 7f1d) Паверхня: плоская паверхня, на якой усталёўваецца Stackmat. Мат лічыцца часткай паверхні. Таймер не лічыцца часткай паверхні.
 - 7f2) Таймер павінен быць прымацаваны да мата і змешчаны на паверхні, пры гэтым таймер павінен знаходзіцца на баку мата, які бліжэй да ўдзельніка.
 - * 7f2a) Выключэнне: для рашэння нагамі Stackmat павінен быць размешчаны непасрэдна на падлозе. Таймер можа быць размешчаны на далёкім баку мата ад удзельніка.
- 7h) Пляцоўка для спаборніцтваў павінна мець пляцоўку для ўдзельнікаў.
 - 7h1) Арганізацыйная каманда можа запатрабаваць, каб удзельнік, які быў прызваны спаборнічаць, павінен заставацца ў пляцоўцы для ўдзельнікаў, пакуль ён не скончыць усе свае спробы раўнда.

Артыкул 8: Спаборніцтвы

- 8a) Афіцыйнае спаборніцтва WCA павінна:
 - 8a1) зацвярджацца WCA Саветам.
 - 8a2) прытрымлівацца WCA Палажэнняў.
 - 8a3) мець прызначанага Дэлегата WCA ў прысутнасці.
 - 8a4) быць абвешчаным на сайце WCA па меншай меры за два тыдні да пачатку спаборніцтва.
 - 8a6) быць публічна даступным.
 - 8a7) выкарыстоўваць сапраўдныя Speed Stacks Stackmat таймеры (Generation 2 ці Pro) для вымярэння часу.
 - 8a8) быць адкрытым для ўсіх, хто жадае спаборнічаць. Абмежаванні павінны быць ухваленыя Саветам WCA і дакладна агавораны пры абвешчэнні спаборніцтва.
- 8f) Калі Палажэнні WCA не дакладна выконваюцца падчас спаборніцтва, Савет WCA можа дыскваліфікаваць спробы з парушэннямі.

Артыкул 9: Дысцыпліны

- 9a) WCA праводзіць спаборніцтвы для:
 - 9a1) Галаваломак, вядомыя як галаваломкі Рубіка.
 - 9a2) Іншых галаваломкі, якія збіраюць, паварочваючы грані.
- 9b) Афіцыйнымі галаваломкамі і фарматамі дысцыплін WCA з'яўляюцца:
 - 9b1) Кубік Рубіка, Кубік 2x2x2, Кубік 4x4x4, Кубік 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1 і зборка кубіка Рубіка адной рукой.
 - * 9b1a) Фарматы для гэтых дысцыплін: "Лешая з X" (дзе X = 1, 2 ці 3) і "Сярэдняе з 5".
 - 9b2) Рашэнне Кубіка Рубіка нагамі, Кубік 6x6x6 і Кубік 7x7x7.
 - * 9b2a) Фарматы для гэтых дысцыплін: "Лешая з X" (дзе X = 1, 2 ці 3) і "Сярэдняе з 3".
 - 9b3) Рашэнне Кубіка Рубіка на найменшую колькасць ходоў, рашэнне Кубіка Рубіка з завязанымі вачыма, рашэнне Кубіка 4x4x4 з завязанымі вачыма, рашэнне Кубіка 5x5x5 з завязанымі вачыма і рашэнне некалькіх Кубікаў Рубіка з завязанымі вачыма.

- * 9b3a) Фарматы для гэтых дысцыплін: "Лепшая з X" (дзе X = 1, 2 ці 3).
- * 9b3b) Для Кубіка Рубіка з завязанымі вачыма, WCA таксама прызнае рэйтынг "сярэдняе значэнне з 3" і запісы на аснове вынікаў раўндаў фармату "Лепшы з 3".
- 9f) Вынікі чарговага туру вымяраюцца наступным чынам:
 - 9f1) Усе вынікі менш 10 хвілін вымяраюць і акругляюць да бліжэйшай сотай долі секунды. Усе сярэднія і сярэднія WCA менш 10 хвілін вымяраюць і акругляюць з дакладнасцю да сотай долі секунды.
 - 9f2) Усе вынікі, сярэднія значэнні і сярэднія WCA больш 10 хвілін вымяраюць і акругляюць з дакладнасцю да секунды (x.4 становіцца x, x.5 становіцца x+1).
 - 9f4) Вынік спробы запісваецца як DNF (Did Not Finish - не скончыў), калі спроба дыскваліфікаваная або нявырашаная/незавершаная.
 - 9f5) Вынік спробы запісваецца як DNS (Did Not Start - не пачаў), калі ўдзельнік мае права на спробу, але адмаўляецца ад яе ці проста не робіць.
 - 9f6) У раўндах фармату "Лепшы з X" кожнаму ўдзельніку адводзіцца X спроб. Лепшы вынік гэтых спробаў разлічвае рэйтынг удзельніка ў раўндзе.
 - 9f7) У раўндах фармату "Лепшы з X" DNF або DNS з'яўляецца горшым з магчымых вынікаў.
 - 9f8) У раўндах фармату "Сярэдняе з 5" удзельніку даюцца 5 спробаў. З іх лепшая і горшая спробы выдаляюцца, а сярэдняе арыфметычнае 3 спробаў, якія засталіся, разлічвае на рэйтынг удзельніка ў раўндзе.
 - 9f9) У раўндах фармату "Сярэдняе з 5" адзін вынік DNF або DNS лічыцца горшым вынікам удзельніка ў раўндзе. Калі ўдзельнік мае больш аднаго DNF і/або DNS выніку ў раўндзе, яго сярэдняе WCA за раўнд будзе DNF.
 - 9f10) У раўндах фармату "Сярэдняе з 3" удзельнікам даюцца 3 спробы. Сярэдняе арыфметычнае 3-х спробаў разлічвае рэйтынг удзельніка ў раўндзе.
 - 9f11) У раўндах фармату "Сярэдняе з 3" калі ўдзельнік мае хоць бы адзін DNF або DNS вынік, яго сярэдні бал па раўндзе DNF.
 - 9f12) У раўндах фармату "Лепшы з X" робіцца рэйтынг, заснаваны на лепшай спробе ўдзельніка. Наступнае выкарыстоўваецца для параўнання вынікаў:
 - * 9f12a) Для вынікаў па часе "лепшым" лічыцца больш кароткі час.
 - * 9f12b) Для рашэння на найменшую колькасць хадзоў "лепшым" лічыцца рашэнне карацейшай даўжыні.
 - * 9f12c) Для рашэння некалькіх кубоў з завязанымі вачыма рэйтынг разлічваецца ў залежнасці ад колькасці вырашаных галаваломак мінус колькасць нявырашаных галаваломак, дзе больш розніца, тым лепш. Калі розніца менш 0, спроба лічыцца нявырашанай (DNF). Калі ўдзельнікі дасягнуць таго ж выніку, рэйтынг разлічваецца на аснове агульнага часу, дзе час спробы карацей, тым лепш. Калі канкурэнты дасягнуць таго ж выніку і той жа час, рэйтынг разлічваецца ў залежнасці ад колькасці галаваломак, якія ўдзельнікі не змаглі вырашыць, дзе менш нявырашаных галаваломак, там лепш.
 - 9f13) У раўндах фармату "Сярэдняе з 3" і фармату "Сярэдняе з 5", рэйтынг разлічваецца па ўпарадкаванні сярэднія/сярэднях WCA ўдзельнікаў, дзе "лепшым" лічыцца карацейшы час.
 - 9f14) У раўндах фармату "Сярэдняе з 3" і фармату "Сярэдняе з 5", калі два ці больш удзельніка дамагліся аднолькавага сярэдняга/сярэдняга WCA выніку, рэйтынг разлічваецца па лепшай спробе ўдзельніка, дзе "лепшы" вызначаецца як больш кароткі тэрмін.
 - 9f15) Удзельнікі, якія дасягнулі аднаго і таго ж выніку ў раўндзе, атрымліваюць аднолькавы рэйтынг для раўнда.
- 9g) Камбінаваны раўнд складаецца з двух фаз спробаў, дзе ўдзельнікі пераходзяць на другую фазу, калі яны пераадолелі ліміт першай фазы.
 - 9g2) Пераход да наступнага этапу камбінаванага раўнду павінны вырашацца шляхам ранжыравання (лепшыя x удзельнікаў) або па вынікам (усе ўдзельнікі з лепшым вынікам па x) на першым этапе.
- 9i) Вынікі афіцыйных спаборніцтваў WCA павінны быць пералічаныя ў сусветным рэйтынг WCA.
 - 9i1) WCA прызнаюцца наступныя віды рэгіянальных рэкордаў: нацыянальныя рэкорды, кантынентальныя рэкорды, а таксама сусветныя рэкорды.
 - 9i2) Усе вынікі раўнда лічацца такімі, што адбыліся ў апошні каляндарны дзень раўнда. Калі рэгіянальны рэкорд пабіты некалькі раз у той жа дзень календара, толькі лепшы вынік прызнаецца рэгіянальным рэкордам.
 - 9i3) Калі WCA Палажэнні для дысцыпліны мяняюцца, рэгіянальныя рэкорды, якія існуюць, застаюцца, пакуль яны не пабітыя пры новых Палажэннях WCA.
- 9j) Кожная дысцыпліна павінна быць праведзена не больш чым адзін раз за спаборніцтва.
- 9k) Усе ўдзельнікі могуць прымаць удзел ва ўсіх дысцыплінах спаборніцтва, за выключэннем выпадкаў, узгодненых Саветам.
- 9l) Кожны раўнд павінен быць завершаны да пачатку любога наступнага раўнда таго ж спаборніцтва.
- 9m) Дысцыпліны павінны мець не больш за чатыры раўнды.

- 9m1) Дысцыпліны з 99 або менш удзельнікаў, павінны мець не больш за тры раўнды.
- 9m2) Дысцыпліны з 15 або менш удзельнікаў, павінны мець не больш за два раўнды.
- 9m3) Дысцыпліны з 7 або менш удзельнікаў, павінны мець не больш за адзін раўнд.
- 9o) Камбінаваныя раўнды і Кваліфікацыйныя раўнды лічацца адным раўндам кожны, калі падлічваюць агульную колькасць раўндаў дысцыпліны.
- 9p) Калі дысцыпліна мае некалькі раўндаў, то:
 - 9p1) Па меншай меры, 25% удзельнікаў павінны быць адсеяныя паміж паслядоўнымі раўндамі адной дысцыпліны.
 - 9p2) У наступны раўнд праходзяць альбо ўдзельнікі, якія занялі месца, якое дазваляе прайсці, альбо якія выйшлі з ліміту.
 - 9p3) Калі канкурэнт не бярэ ўчасці ў раўндзе, ён можа быць заменены на лепшага ўдзельніка з тых, хто не прайшлі.
- 9s) Кожны раўнд кожнай дысцыпліны павінен мець абмежаванне па часе (гл. [Палажэнне A1a](#)).

Артыкул 10: Сабраны стан

- 10b) Лічыцца толькі той стан, у якім галаваломка знаходзіцца пасля спынення таймера.
- 10c) Галаваломкі могуць быць у любым становішчы ў канцы спробы.
- 10d) Усе элементы галаваломкі павінны быць цалкам далучаны да галаваломкі ў іх патрабаваным становішчы. Выключэнне: [Палажэнне 5b5](#).
- 10e) Галаваломка вырашана, калі ўсе колеры будуць сабраны і ўсе элементы выраўнаваны ў межах, указаных ніжэй:
 - 10e1) Калі два суседніх элемента (напрыклад, два паралельных суседніх слоя ў кубіку) павернуты адзін адносна іншага больш, чым дапушчальныя межы, апісаныя ў [Палажэнні 10f](#), то лічыцца, што трэба 1 дадатковы ход, каб павярнуць іх (гл. [Палажэнне 12](#)).
 - 10e2) Калі далейшыя хады не патрабуюцца, каб вырашаць галаваломку, то галаваломка лічыцца такой, што сабраная без штрафу.
 - 10e3) Калі патрабуюцца адзін ход, галаваломка лічыцца вырашанай з штрафным часам (+2 секунды).
 - 10e4) Калі патрабуюцца больш чым адзін ход, галаваломка лічыцца нявырашанай (DNF).
- 10f) Дапушчальныя межы зрушэння для галаваломкі:
 - 10f1) Галаваломкі ў форме куба: не больш за 45 градусаў.
 - 10f2) Megaminx: не больш за 36 градусаў.
 - 10f3) Pyraminx: не больш за 60 градусаў.
 - 10f4) Square-1: не больш за 45 градусаў (U/D) або 90 градусаў (/).
- 10h) Галаваломкі, не ўказаныя ў гэтым артыкуле, судзяць на вырашанаму стану, як гэта вызначана агульнапрынятай мэтай галаваломкі, ужываючы адпаведныя правілы для кубіка Рубіка.
 - 10h1) Стан Clock'a з'яўляецца вырашаным, калі ўсе восемнаццаць унутраных гадзіннікаў паказваюць на 12 гадзін.

Артыкул 11: Здарэнні

- 11a) Здарэнні ўключаюць у сябе:
 - 11a1) Няправільнае выкананне працэдуры апрацоўкі дысцыплін афіцыйнымі асобамі або ўдзельнікамі.
 - 11a2) Розныя перашкоды (напрыклад, збой сілкавання, актывізацыя аварыйнай сігналізацыі).
 - 11a3) Няспраўнасць абсталявання.
- 11b) Пры ўзнікненні аварыі, Дэлегат WCA вызначае адпаведны план дзеянняў.
- 11d) Калі Палажэнні WCA не з'яўляюцца цалкам празрыстымі або, калі здарэнне не падпадае пад Палажэнні WCA, то Дэлегат WCA павінен прыняць сваё рашэнне на аснове справядлівага спартыўнага майстэрства.
- 11e) Калі здарэнне адбываецца падчас спробы, Дэлегат WCA можа прысудзіць удзельніку дадатковую спробу, каб замяніць спробу, у ходзе якога адбылося здарэнне. Удзельнік павінен звярнуцца вусна або ў пісьмовай форме да судзі і Дэлегата WCA падчас здарэння і да заканчэння сваёй спробы, каб мець права на дадатковую спробу. Апеляцыя не гарантуе ўдзельніку дадатковую спробу.
 - 11e1) Калі ўдзельніку далі дадатковую спробу, то галаваломку да яе перамешваюць, выкарыстоўваючы іншы скрамбл. Ён павінен быць згенераваны з выкарыстаннем бягучай афіцыйнай версіі афіцыйнай праграмы для перамешвання WCA (гл. [Палажэнне 4f](#)).
- 11f) Рашэнне пра здарэнне можа быць падтрымана з дапамогай відэа- і фотаматэрыялаў на меркаванні Дэлегата WCA.

Артыкул 12: Абзначэнні

- 12a) Абзначэнні Кубіка Рубіка і падобных галаваломак:
 - 12a1) Рухі граней:
 - * 12a1a) За гадзіннікавай стрэлкай на 90 градусаў: F (пярэдняя грань), B (задняя), R (правы бок), L (левы бок), U (верхняя грань), D (ніжняя грань).
 - * 12a1b) Супраць гадзіннікавай стрэлкі на 90 градусаў: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) На 180 градусаў: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Некалькі знешніх хадоў разам (знешняя грань плюс суседнія ўнутраныя; n вызначаецца як агульная колькасць слаёў, якія перамяшчаюцца; n можа быць апушчаны, калі ён роўны двум):
 - * 12a2a) За гадзіннікавай стрэлкай на 90 градусаў: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Супраць гадзіннікавай стрэлкі на 90 градусаў: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) На 180 градусаў: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Метрыка паваротаў знешняга блока (Outer Block Turn Metric, ОБТМ) вызначаецца як:
 - * 12a3a) Кожны рух грані або некалькіх знешніх слаёў разам лічыцца за 1 ход.
 - * 12a3b) Кожны зварот галаваломкі лічыцца як 0 хадоў.
- 12b) Звароты для ўсіх кубічных галаваломак:
 - 12b1) За гадзіннікавай стрэлкай на 90 градусаў: [f] або z, [b] або z', [r] або x, [l] або x', [u] або y, [d] або y'.
 - 12b2) Супраць гадзіннікавай стрэлкі на 90 градусаў: [f'] або z', [b'] або z, [r'] або x', [l'] або x, [u'] або y', [d'] або y.
 - 12b3) На 180 градусаў: [f2] або z2, [b2] або z2, [r2] або x2, [l2] або x2, [u2] або y2, [d2] або y2.
- 12c) Абзначэнні для Square-1:
 - 12c1) Square-1 трэба трымаць так, каб элемент сярэдняга слоя на левым баку пярэдняй грані быў маленькі.
 - 12c2) (x, y) азначае: павярнуць верхні слой на 30x градусаў за гадзіннікавай стрэлкай і павярнуць ніжні слой на 30y градусаў за гадзіннікавай стрэлкай.
 - 12c3) "/" азначае: павярнуць правую палову галаваломкі на 180 градусаў.
- 12d) Абзначэнні для Megaminx (толькі для перамешвання):
 - 12d1) Перамешванні прымяняюцца да верхняй грані:
 - * 12d1a) За гадзіннікавай стрэлкай на 72 градуса: U (верхні бок).
 - * 12d1b) Супраць гадзіннікавай стрэлкі на 72 градуса: U' (верхні бок).
 - 12d2) Іншыя крокі прымяняюцца пры захаванні 3 элементаў зафіксаванымі на верхняй левай частцы галаваломкі:
 - * 12d2c) Паварот за гадзіннікавай стрэлкай на 144 градуса ўсёй галаваломку за выключэннем верхніх левых трох частак: R++ (у вертыкальнай плоскасці), D++ (у гарызантальнай плоскасці).
 - * 12d2d) Паварот супраць гадзіннікавай стрэлкі на 144 градуса ход усёй галаваломкі за выключэннем верхніх левых трох частак: R-- (у вертыкальнай плоскасці), D-- (у гарызантальнай плоскасці).
- 12e) Абзначэнні Ругамінх:
 - 12e1) Галаваломка арыентавана так: ніжняя грань цалкам гарызантальная, а пярэдняя грань звернутая да чалавека, які трымае Ругамінх.
 - 12e2) За гадзіннікавай стрэлкай на 120 градусаў: U (верхнія 2 слаі), L (левыя 2 слаі), R (правыя 2 слаі), B (заднія 2 слаі), u (верхняя вяршыня), l (левая вяршыня), r (правая вяршыня), b (задняя вяршыня).
 - 12e3) Супраць гадзіннікавай стрэлкі на 120 градусаў: U' (верхнія 2 слаі), L' (левыя 2 слаі), R' (правыя 2 слаі), B' (заднія 2 слаі), u' (верхняя вяршыня), l' (левая вяршыня), r' (правая вяршыня), b' (задняя вяршыня).
- 12g) Абзначэнні для Clock:
 - 12g1) Галаваломку трэба арыентаваць так, каб дванаццаць былі на вяршыні. Наперадзе можа быць любы бок.
 - 12g2) Перасоўванне кнопак уверх: UR (верхнюю правую), DR (ніжнюю правую), DL (ніжнюю левую), UL (верхнюю левую), U (абедзве верхнія), R (абедзве правыя), D (абедзве ніжнія), L (абедзве левыя), ALL (усе).
 - 12g3) Павярнуць кола побач з любой паднятай кнопкай і апусціць усе кнопкі пасля гэтага: x+ (x паваротаў за гадзіннікавай стрэлкай), x- (x паваротаў супраць гадзіннікавай стрэлкі).
 - 12g4) Перавярнуць галаваломку, каб дванаццаць знаходзіліся ўсё яшчэ на вяршыні, а затым апусціць усе кнопкі: y2.
- 12h) Абзначэнні для Skewb:
 - 12h1) Галаваломка арыентавана з трыма цалкам бачнымі гранямі, дзе верхняя паверхня знаходзіцца на вяршыні.

- 12h2) За гадзіннікавай стрэлкай, 120 градусаў: R (слой вакол самой далёкай бачнай ніжняй правай вяршыні), U (слой вакол самой далёкай бачнай верхняй вяршыні), L (слой вакол самой далёкай бачнай ніжняй левай вяршыні), B (слой вакол самой далёкай нябачнай задняй вяршыні).
- 12h3) Супраць гадзіннікавай стрэлкі, 120 градусаў: R' (слой вакол самой далёкай бачнай ніжняй правай вяршыні), U' (слой вакол самой далёкай бачнай верхняй вяршыні), L' (слой вакол самой далёкай бачнай ніжняй левай вяршыні), B' (слой вакол самой далёкай нябачнай задняй вяршыні).

Артыкул А: Рашэнне на хуткасць

- A1) Спробы ў рашэнні на хуткасць павінны выконвацца па наступнай працэдуры:
 - A1a) Каманда арганізатараў можа пазначыць час выканання спробаў і/або раўндаў.
 - * A1a1) Ліміт на спробу па змаўчанні складае 10 хвілін, пры тым, што каманда арганізатараў можа абвясціць больш высокі або нізкі ліміт.
 - * A1a2) Могучь быць пазначаны сумарныя ліміты (напрыклад, 3 спробы за 20 хвілін). Калі ўдзельнік атрымаў DNF, то яго рэальны час усё роўна лічыцца ў сумарным ліміце.
 - * A1a3) Для кожнага раўнда будзь-якія часовыя абмежаванні павінны быць абвешчаныя да пачатку раўнда і не павінны быць зменены пасля яго пачатку. Змены павінны быць зроблены па меркаванні Дэлегата WCA, які павінен старанна прааналізаваць справядлівасць змены.
 - * A1a4) Удзельнік павінен скончыць кожную спробу да таго, як скончыцца ліміт. Калі ліміт для спробы або раўнда вычарпаны, то суддзя адразу спыняе спробу і запісвае вынік у выглядзе DNF. Выключэнне: рашэнне некалькіх кубоў усяляю (гл. [Палажэнне H1b1](#)).
 - * A1a5) Спроба лічыцца такой, якая задавальняе ліміту, калі і толькі калі канчатковы вынік з улікам усіх штрафаў меншы за ліміт. Выключэнне: рашэнне некалькіх кубоў усяляю (гл. [Палажэнне H1b1](#)).
 - A1b) Калі ліміт на спробу больш за 10 хвілін, для хранаметражу павінен выкарыстоўвацца секундамер.
 - * A1b1) Адначасовае выкарыстанне таймера Stackmat і секундамера не з'яўляецца абавязковым.
 - * A1b2) Калі час ад таймера Stackmat даступны, ён з'яўляецца асноўным часам спробы. У адваротным выпадку час секундамера з'яўляецца асноўным часам спробы.
 - A1c) Удзельнік, які ўдзельнічае ў спаборніцтве, павінен быць у стане выканаць патрабаванні спаборніцтва (напрыклад, ведаць, як вырашыць галаваломку). Калі чакаецца, што вынік удзельніка будзе DNF, ён можа быць дыскваліфікаваны па меркаванні Дэлегата WCA.
- A2) Перамешванне галаваломак:
 - A2a) Пры выкліку для ўдзелу ў раўндзе ўдзельнік здае сваю галаваломку ў сабраным стане скрамблерам і чакае ў пляцоўцы для ўдзельнікаў, пакуль яго не выклічуць да спробаў.
 - A2b) Скрамблер перамешвае галаваломку ў адпаведнасці з Палажэннямі ў [Артыкуле 4](#).
 - A2c) Пасля таго, як скрамблер пачынае перамешваць галаваломку, удзельнік не павінен бачыць галаваломку, пакуль ён не пачне прэінспекцыю.
 - * A2c1) Скрамблер змяшчае крышку над галаваломкай так, каб любы ўдзельнік або глядач не мог бачыць любую частку галаваломкі. Крышка застаецца на галаваломцы да пачатку спробы.
 - A2d) Калі суддзя бярэ галаваломку ад скрамблераў, ён коротка аглядае галаваломку, каб забяспечыць яе дбайнае скрамбляванне. Калі суддзя мае сумненні, ён звяртаецца да скрамблера, які затым праводзіць дэталёвую праверку.
 - A2e) Суддзя кладзе галаваломку на мат у адвольнай арыентацыі і гарантуе, што яна цалкам пакрытая. Удзельнік не мае права замовіць пэўную арыентацыю.
- A3) Агляд:
 - A3a) Удзельнік можа праверыць галаваломку ў пачатку кожнай спробы.
 - * A3a1) Удзельніку адводзіцца не больш за 15 секунд, каб агледзець галаваломку і пачаць вырашаць.
 - A3b) Перад тым, як удзельнік пачынае спробу, суддзя скідае таймер і, дзе гэта дастасавальна, секундамер.
 - * A3b1) Калі, на думку суддзі, удзельнік гатовы, ён пытаецца: "Ці гатовы?". Удзельнік павінен быць гатовым, каб пачаць спробу на працягу адной хвіліны да выкліку. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF), па меркаванні суддзі.
 - * A3b2) Калі ўдзельнік пацвярджае сваю гатоўнасць, суддзя раскрывае галаваломку. Калі для выканання спробы патрабуецца секундамер, суддзя запускаяе яго ў той жа час.
 - A3c) Удзельнік можа ўзяць галаваломку ў ходзе праверкі.
 - * A3c1) Удзельнік не павінен прымяняць хады падчас агляду. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).

- * A3c2) Калі часткі галаваломкі не поўнаста давернутыя, то ўдзельнік можа выраўнаваць іх, пакуль давароты застаюцца ў рамках Палажэння 10f.
- * A3c3) Удзельнік можа скінуць таймер, перш чым ён пачынае вырашаць.
- A3d) У канцы агляду ўдзельнік размяшчае галаваломкі на дыванок у любой арыентацыі і становішчы.
 - * A3d1) Галаваломка не павінна абавірацца на таймер. Пакаранне: штраф часу (+2 секунды).
 - * A3d2) Калі 8 секунд інспекцыі прайшло, суддзя гаворыць "8 секунд".
 - * A3d3) Калі 12 секунд інспекцыі прайшло, суддзя гаворыць "12 секунд".
- A4) Пачатак рашэння:
 - A4b) Удзельнік кладзе рукі на таймер, пальцамі дакранаючыся да датчыкаў і далонямі ўніз. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - * A4b1) Удзельнік не павінен мець фізічны кантакт з галаваломкай паміж перыядам праверкі і пачаткам вырашэння. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - A4d) Удзельнік пачынае вырашаць, калі на таймеры з'явіцца зялёнае святло, разам з тым адрывае рукі ад таймера, і, такім чынам, запускае таймер.
 - * A4d1) Удзельнік павінен пачаць вырашаць на працягу 15 секунд пасля пачатку інспекцыі. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - * A4d2) Удзельнік павінен пачаць вырашаць на працягу 17 секунд пасля пачатку інспекцыі. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - * A4d3) Калі секундамер выкарыстоўваецца, суддзя запускае секундамер, як толькі ўдзельнік пачынае вырашаць.
 - A4e) Часы штрафаў для пачатку рашэння накопліваюцца.
- A5) У ходзе рашэння:
 - A5a) Пры аглядзе або рашэнні галаваломкі, удзельнік не павінен мець зносіны з кім-небудзь, акрамя суддзі. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - A5b) Пры аглядзе або рашэнні галаваломкі, удзельнік не павінен атрымліваць дапамогу ад каго-небудзь або выкарыстоўваць любы прадмет, чым паверхню стала (гл. таксама Палажэнне 2i). Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
- A6) Канец зборкі:
 - A6a) Удзельнік спыняе зборку, выпусціўшы галаваломку і спыніўшы таймер.
 - * A6a1) Калі секундамер выкарыстоўваецца як прылада для адліку часу, удзельнік заканчвае рашэнне, выпусціўшы галаваломку і паведаміўшы суддзю пра тое, што ён перастаў вырашаць.
 - * A6a2) Пры выкарыстанні секундамера без Stackmat, то па змаўчанні ўдзельнік сігналізуе суддзі пра спыненне спробы так: кладзе рукі на паверхню стала далонямі ўніз. Удзельнік і суддзя могуць дамовіцца аб іншым адпаведным апавяшчэнні да пачатку рашэння.
 - A6b) Удзельнік нясе адказнасць за правільнае спыненне таймера.
 - * A6b1) Калі таймер спыняецца да канца рашэння і паказвае час строга ніжэй 0,06 секунд, спроба замяняецца на дадатковую спробу. Удзельнік губляе сваё права на дадатковую спробу, калі Дэлегат WCA лічыць, што таймер быў спынены наўмысна.
 - * A6b2) Калі таймер спыняецца да канца рашэння і адлюстроўвае час 0,06 сек або вышэй, то спроба дыскваліфікавана (DNF). Выключэнне: калі ўдзельнік можа прадэманстраваць, што таймер некарэктна працуе, ён можа атрымаць дадатковую спробу па меркаванні Дэлегата WCA.
 - A6c) Удзельнік павінен цалкам адпусціць галаваломку да спынення таймера. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - A6d) Удзельнік павінен спыніць таймер, выкарыстоўваючы абедзве рукі, трымаючы далоні ўніз і прама. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - A6e) Удзельнік не павінен дакранацца або перамяшчаць галаваломку, пакуль суддзя не аглядзеў яе. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF). Выключэнне: Калі ніякіх ходоў не было ўжыта, штрафны час (+2 секунды) можа быць прызначаны замест DNF па меркаванні суддзі.
 - A6f) Удзельнік не павінен скідаць таймер, пакуль суддзя не зафіксаваў вынік у лістку з вынікамі. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF) па меркаванні суддзі.
 - A6g) Суддзя вызначае, ці вырашана галаваломка. Ён не павінен рабіць хады або выраўноўваць грані пры разглядзе галаваломкі. Выключэнне: суддзя мае права зрабіць хады пры Clock'у.
 - A6h) У выпадку ўзнікнення спрэчкі перамяшчэнні і выраўноўванні не павінны прымяняцца да галаваломкі да канца спрэчкі.
 - A6i) Штрафны час за спыненне рашэння з'яўляецца кумулятыўным.

- A7) Запіс вынікаў:
 - A7a) Суддзя кажа ўдзельніку вынік.
 - * A7a1) Калі суддзя лічыць, што галаваломка вырашана, ён кажа "Добра".
 - * A7a2) Калі суддзя прызначае любыя штрафы, суддзя кажа "Штраф".
 - * A7a3) Калі вынік DNF, суддзя кажа "DNF".
 - A7b) Суддзя запісвае вынік на лістку з вынікамі.
 - * A7b1) Калі штрафы прызначаюцца, суддзя запісвае запісаны зыходны вынік на таймеры, а таксама дадае штрафы. Фармат павінен быць " $X + T + Y = F$ ", дзе X прадстаўляе сабой суму часу штрафаў за пачатак зборкі, T прадстаўляе сабой час на таймеры, Y прадстаўляе сабой суму часу штрафаў падчас/пасля рашэння і F прадстаўляе сабой канчатковы вынік. Калі X і/або Y роўныя 0, то іх апускаюць (напрыклад, $2 + 17,65 + 2 = 21,65$ або $17,65 + 2 = 19,65$).
 - A7c) Суддзя і ўдзельнік павінен паставіць свой подпіс (або ініцыялы) на азначным лістку, прызнаючы вынік.
 - * A7c1) Калі ўдзельнік або суддзя адмаўляецца прыняць і падпісаць вынік, Дэлегат WCA павінен вырашыць спрэчку.
 - * A7c2) Удзельнік не павінен падпісваць спробу на лістку да таго, як суддзя зафіксаваў канчатковы вынік для гэтай спробы. Калі ўдзельнік падпісвае спробу, перш чым ён пачаў яе, або да таго, як суддзя скончыў запіс выніку, ён губляе спробу і вынік будзе лічыцца DNS.
 - A7f) Калі ўдзельнік скончыў усе свае спробы ў раўндзе, суддзя аддае ліст з яго вынікамі чалавеку, які ўносіць вынікі ў кампутар.

Артыкул В: Рашэнне з завязанымі вачыма

- B1) Працэдура рашэння такая жа, як тая, што апісана ў [Артыкуле А](#) (Speed Solving). Рашэнне на хуткасць). Дадатковыя палажэнні, якія замяняюць адпаведныя працэдуры ў [Артыкуле А](#), апісаны ніжэй.
 - B1a) Няма прэінспекцыі.
 - B1b) Удзельнік прыносіць сваю павязку.
- B2) Пачатак спробы:
 - B2a) Суддзя скідае таймер і секундамер.
 - B2b) Удзельнік змяшчае рукі на датчык Stackmat'a, пальцамі дакранаючыся сэнсараў далонямі ўніз. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - B2c) Удзельнік не павінен мець фізічны кантакт з галаваломкай да пачатку спробы. Пакаранне за парушэнне: штраф часу (+2 секунды).
 - B2d) Удзельнік пачынае спробу, адрываючы рукі ад таймера, такім чынам, запускаючы таймер.
 - * B2d1) Удзельнік здымае крышку з галаваломкі пасля запуску таймера.
 - B2e) Калі секундамер знаходзіцца ў выкарыстанні, суддзя запускае секундамер, як толькі ўдзельнік пачынае спробу.
 - B2f) Калі секундамер ужо выкарыстоўваецца ў якасці адзінага таймера, спартсмен ставіць рукі на стол (замест таймера Stackmat). Пасля таго, як удзельнік пацвярджае сваю гатоўнасць, ён пачынае вырашаць, падняўшы крышку. Суддзя запускае секундамер, як толькі ўдзельнік пачынае вырашаць.
- B3) Фаза запамінання:
 - B3a) Удзельнік можа браць галаваломку на этапе запамінання.
 - B3b) Удзельнік не можа рабіць фізічных нататак. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - B3c) Удзельнік не можа рабіць ніякіх хадоў падчас фазы запамінання.
- B4) Фаза зборкі:
 - B4a) Удзельнік аправае павязку, каб пачаць фазу зборкі з завязанымі вачыма.
 - B4b) Удзельнік не павінен прымяняць хады, перш чым ён цалкам апануў павязку.
 - B4c) Суддзя павінен пераканацца, што ёсць непразрысты аб'ект паміж удзельнікам і галаваломкай.
 - * B4c1) Ва ўсіх выпадках, удзельнік павінен насіць павязку так, што ён не мог бачыць галаваломку, нават калі выразна непразрыстага аб'екта не было.
 - * B4c2) Па змаўчанні, суддзя павінен змясціць аб'ект (напрыклад, ліст паперы або кардона) паміж удзельнікам і галаваломкай у той час, як удзельнік носіць павязку.
 - * B4c3) Калі суддзя і ўдзельнік загадзя дамаўляюцца, удзельнік мае права выбраць месца для выканання спробы за прыдатным прадметам (напрыклад, шопітрам ці паверхняй стала).
 - B4d) Удзельнік не павінен глядзець на галаваломку ў любы момант на працягу фазы з завязанымі вачыма. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).

- В4е) Пакуль удзельнік не зробіў ні воднага ходу, ён можа зняць павязку, каб вярнуцца да фазы запамінання.
- В5) Спыненне рашэння:
 - В5а) Пры выкарыстанні Stackmat'а удзельнік спыняе спробу, выпускаючы галаваломку з рук і спыняючы таймер.
 - В5b) Пры выкарыстанні секундамера ўдзельнік заканчвае спробу, размяшчаючы галаваломку на паверхні стала і паведаміўшы суддзю пра тое, што ён спыняе спробу. У гэты момант суддзя спыняе таймер.
 - В5с) Калі ўдзельнік не тычыцца галаваломкі, ён мае права зняць павязку, перш чым ён спыняе таймер. Пасля гэтага ён не павінен дакранацца галаваломкі да канца спробы. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).

Артыкул С: Рашэнне адной рукой

- С1) Працэдура рашэння такая жа, як тая, што апісана ў [Артыкуле А](#) (Рашэнне на хуткасць). Дадатковыя палажэнні, якія замяняюць адпаведныя працэдуры ў [Артыкуле А](#), апісаны ніжэй.
 - С1b) Падчас рашэння ўдзельнік павінен выкарыстоўваць толькі адну руку, каб дакранацца да галаваломкі. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - * С1b2) Калі адбываецца пашкоджанне галаваломкі і ўдзельнік вырашае аднавіць яе, ён павінен рабіць гэта з дапамогай толькі адной рукі (абавязкова той, якой ён збіраў). Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - * С1b3) Калі адбываецца пашкоджанне галаваломкі і элементы галаваломкі коратка ўступаюць у кантакт з іншымі часткамі цела без намеру ўдзельніка, гэта не лічыцца дотыкам галаваломкі па меркаванні судзі.
 - С1с) Падчас рашэння, як толькі ўдзельнік тычыцца галаваломкі адной рукой, ён не павінен дакранацца галаваломкі іншай рукой. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).

Артыкул D: Рашэнне нагамі

- D1) Працэдура рашэння такая жа, як тая, што апісана ў [Артыкуле А](#) (Рашэнне на хуткасць). Дадатковыя палажэнні, якія замяняюць адпаведныя працэдуры ў [Артыкуле А](#), апісаны ніжэй.
 - D1a) Падчас спробы, удзельнік павінен сядзець на крэсле, сядзець на падлозе ці стаяць.
 - D1b) Падчас спробы ўдзельнік павінен выкарыстоўваць толькі ногі і паверхню падлогі. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
- D3) Пачатак рашэння:
 - D3a) Удзельнік ставіць ступні на датчыкі таймера.
 - D3b) Удзельнік прыбірае ступні ад таймера, каб пачаць вырашаць.
- D4) Спыненне рашэння:
 - D4a) Удзельнік спыняе таймер, паставіўшы ступні на датчыкі таймера.

Артыкул E: Рашэнне на найменшую колькасць ходоў

- E2) Працэдура рашэння на найменшую колькасць ходоў:
 - E2a) Суддзя раздае скрамблы для ўсіх удзельнікаў. Затым суддзя запуская секундамер і кажа "Пачатак".
 - E2b) Усе ўдзельнікі маюць агульнае абмежаванне ў 60 хвілін, каб выпрацаваць рашэнне.
 - * E2b1) Суддзі варта абвясціць «5 хвілін да канца» праз 55 хвілін пасля пачатку і абавязкова трэба сказаць «Стоп» праз 60 хвілін.
 - E2c) Праз 60 хвілін пасля пачатку кожны ўдзельнік павінен даць суддзі разборліва напісанае рашэнне з імем удзельніка, выкарыстоўваючы абазначэнні, якія вызначаны метрыкай паваротаў знешніх блокаў (апісана ў [Палажэнні 12a](#)). Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - E2d) Даўжыня рашэння вылічваецца ў метрыцы паваротаў знешніх блокаў (гл. [Палажэнне 12a](#)).
 - * E2d1) Дапускаецца максімальная даўжыня рашэння ў 80 ходоў (рухаў і паваротаў).
 - E2e) Рашэнне ўдзельніка не павінна быць атрымана непасрэдна з любой часткі алгарытму перамешвання. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя спробы (DNF).
 - * E2e1) Дэлегат WCA можа папрасіць удзельніка растлумачыць мэта кожнага руху ў яго рашэнні, незалежна ад алгарытму перамешвання. Калі ўдзельнік не можа даць сапраўднае тлумачэнне, спроба дыскваліфікуецца.
- E3) Удзельнік можа выкарыстаць наступныя аб'екты падчас спробы. Штраф за выкарыстанне несанкцыянаваных аб'ектаў: дыскваліфікацыя спробы (DNF).

- E3a) Папера і ручкі (як пастаўляюцца суддзямі).
- E3b) 1-3 адпаведныя дысцыпліне галаваломкі.
- E3c) Каляровыя наклейкі (ўдзельнік прыносіць сам).

Артыкул F: Рашэнне Clock

- F1) Працэдура рашэння такая жа, як тая, што апісана ў [Артыкуле A](#) (Рашэнне на хуткасць). Дадатковыя палажэнні, якія замяняюць адпаведныя працэдуры ў [Артыкуле A](#), апісаны ніжэй.
- F2) Суддзя ставіць перамешаную галаваломку на мат у вертыкальным становішчы.
- F3) У канцы перыяду агляду, удзельнік размяшчае галаваломку на мат у становішчы стоячы. Ён не павінен змяняць становішча любой кнопкі з іх пазіцыі да пачатку рашэння. Пакаранне за парушэнне: дыскваліфікацыя (DNF).

Артыкул H: Мульты-блайнд (рашэнне некалькіх кубоў усялякую)

- H1) Працэдура рашэння такая жа, як тая, што апісана ў [Артыкуле A](#) (Рашэнне з завязанымі вачыма). Дадатковыя палажэнні, якія замяняюць адпаведныя працэдуры ў [Артыкуле A](#), апісаны ніжэй.
 - H1a) Перад спробай удзельнік павінен паведаміць суддзю аб колькасці галаваламак, якую ён жадае паспрабаваць збіраць з завязанымі вачыма. Колькасць галаваламак павінна быць не менш за 2.
 - * H1a1) Удзельніку нельга мяняць колькасць галаваламак пасля пачатку спробы.
 - * H1a2) Каманда арганізатараў не павінна раскрываць запытаную ўдзельнікамі колькасць галаваламак да пачатку спробы.
 - H1b) Калі ўдзельнік спрабуе сабраць менш за 6 галаваламак, яму адводзіцца тэрмін у 10 хвілін на галаваломку, у адваротным выпадку тэрмін складае 60 хвілін.
 - * H1b1) Удзельнік можа сігналізаваць пра канец спробы ў любы час. Калі ліміт часу дасягнуты, суддзя спыняе спробу і запісвае вынік; час спробы лічыцца часам ліміту.
 - H1d) Штрафы за спробы з'яўляюцца кумулятыўнымі.

Артыкул Z: Дадатковыя Палажэнні

Каманда арганізатараў можа ўводзіць дадатковыя палажэнні, каб палегчыць правядзенне спаборніцтваў. Савет WCA павінны ўхваліць любыя дадатковыя палажэнні для канкурэнцыі.

- Z1) Каманда арганізатараў можа абавязаць удзельнікаў прадставіць галаваломкі падчас рэгістрацыі.
- Z2) Каманда арганізатараў можа абмежаваць колькасць дысцыплін для кожнага ўдзельніка.
- Z3) Каманда арганізатараў можа выбраць каманду ўдзельнікаў, якія непасрэдна атрымалі доступ да пэўных раўндаў пэўных дысцыплін на аснове вынікаў канкрэтных папярэдніх спаборніцтваў.
- Z4) Каманда арганізатараў можа абмежаваць колькасць удзельнікаў у кожнай дысцыпліне, альбо на "першы прыйшоў, першы абслужаны" аснове або на аснове вынікаў кваліфікацыі або на сусветным рэйтынгу WCA да раней абвешчанай каляндарнай даты.
- Z5) Каманда арганізатараў можа забараніць удзельніку браць удзел у канкрэтнай камбінацыі дысцыплін.

WCA Guidelines 2014

Версія: 1 Студзеня, 2014

[wca-regulations-translations:9efdf33]

Заўвагі

Палажэнні WCA

Дапаўненні да Палажэнняў WCA прыкладаюцца да Палажэнняў WCA. Для больш падрабязнай інфармацыі аб WCA гл. Палажэнні WCA.

Нумарацыя

Дапаўненні пранумараваны ў адпаведнасці з адпаведнымі палажэннямі. Звярніце ўвагу, што некалькі дапаўненняў могуць адпавядаць некаторым палажэнням, а некаторыя дапаўненні адпаведныя палажэнням, якія больш не існуюць.

Меткі

Для большай інфарматыўнасці кожнае Дапаўненне класіфікуецца з выкарыстаннем адной з наступных метак. Звярніце ўвагу, што да гэтага трэба адносіцца як да метададзеных, а не як да апісання значнасці Дапаўнення.

- [ДАПАЎНЕННЕ] Дадатковая да Палажэння інфармацыя.
- [УДАКЛАДНЕННЕ] Інфармацыя для вырашэння любых пытанняў, што ўзніклі ў тлумачэнні Палажэнняў.
- [ТЛУМАЧЭННЕ] Інфармацыя, якая тлумачыць мэту Палажэння.
- [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Нешта, што не з'яўляецца строга абавязковым, але гэта павінна быць зроблена, калі гэта магчыма.
- [НАГАДВАННЕ] Інфармацыя, якая можа адносіцца да іншых Палажэнняў/Дапаўненняў, але актуальнасць якой варта таго, каб паўтарыць яе.
- [ПРЫКЛАД] Прыклад таго, як Палажэнне можа быць прыменена.

Змест

Артыкул 1: Афiцыйныя асобы

- 1c3+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Вынікі павінны быць гатовыя ў канцы апошняга дня спаборніцтваў.
- 1c3++) [ДАПАЎНЕННЕ] Запісы на фізічным матэрыяле (напрыклад, карткі, напісаныя рашэнні на найменшую колькасць ходоў) павінны быць захаваны на працягу як мінімум аднаго месяца. Лічбавыя запісы (напрыклад, скрамблы, вынікі) павінны быць захаваны на пастаяннай аснове.
- 1c3b+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Калі маецца некалькі груп, не абавязкова ўказваць, які ўдзельнік быў у якіх групах.
- 1c4+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Папраўкі да вынікаў павінны быць адпраўленыя на працягу аднаго тыдня пасля апошняга дня спаборніцтваў.
- 1c10+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Дастаткова забяспечыць доступ да лічбавай копіі Правілаў.
- 1h+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Пажадана, каб удзельнікі ў той жа самай групе выкарыстоўвалі тыя ж скрамблы. Розным групам пажадана выкарыстоўваць розныя скрамблы.
- 1h++) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Усе фінальныя раўнды ўсіх падзей, а таксама ўсіх раўндаў рашэння на найменшую колькасць ходоў павінны мець аднолькавыя скрамблы для ўсіх удзельнікаў (г.зн. толькі 1 група).
- 1h1+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Скрамблеры/суддзі павінны перамяшваць/судзіць сваю групу толькі тады, калі гэта неабходна для правядзення спаборніцтваў.

Артыкул 2: Удзельнікі

- 2 c +) [ДАПАЎНЕННЕ] Удзельнікі, якія ўдзельнічаюць упершыню, павінны прайсці рэгістрацыю, выкарыстоўваючы сапраўднае імя. Яны могуць зарэгістравацца з выкарыстаннем разумнай мянушкі па меркаванні Дэлегата WCA.
- 2c++) [ДАПАЎНЕННЕ] Удзельнікі разам з тым не павінны наўмысна ўводзіць у зман. Удзельнікі, якія ўжо раней удзельнічалі, павінны даваць інфармацыю ў адпаведнасці з мінулай інфармацыяй (напрыклад, сапраўднае імя і WCA ID).
- 2d+) [ДАПАЎНЕННЕ] Дата нараджэння і кантактная інфармацыя павінна быць асабліва забяспечана.
- 2d++) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Калі трэці бок (напрыклад, журналіст) просіць каманду арганізатараў даць кантакты любога ўдзельніка(ў), яна павінна спачатку папрасіць яго (іх) згоды.
- 2h+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Удзельнікі могуць быць басанож для рашэння нагамі.

- 2j2+) **[ПРЫКЛАД]** Напрыклад, калі ўдзельнік будзе дыскваліфікаваны на ўдзел у дысцыпліне за тое, што ён адсутнічаў падчас фінальнага раўнда, яго вынікі ў больш ранніх раўндах застаюцца ў сіле.
- 2s+) **[НАГАДВАННЕ]** Спецыяльныя ўмовы павінны быць паказаны ў справаздачы Дэлегата.

Артыкул 3: Галаваломкі

- 3a+) **[УДАКЛАДНЕННЕ]** Удзельнікі могуць выкарыстоўваць галаваломкі любога разумнага памеру па меркаванні Дэлегата WCA.
- 3a++) **[ДАПАЎНЕННЕ]** Па змаўчанні ўдзельніку варта выкарыстоўваць тую жа галаваломку для паслядоўных спробаў у раўндзе. Удзельнік можа мяняць галаваломку паміж спробамі па меркаванні судзі або Дэлегата WCA.
- 3a+++ **[УДАКЛАДНЕННЕ]** Канкурэнты могуць пазычаць галаваломкі ад іншых канкурэнтаў у прыватным парадку, каб выкарыстоўваць у спаборніцтве.
- 3a1+) **[УДАКЛАДНЕННЕ]** Удзельнікі могуць быць дыскваліфікаваныя, калі яны не прыходзяць, калі іх называюць, або калі яны не маюць галаваломкі, якія яны гатовыя прадставіць (напрыклад, калі яны плануюць выкарыстоўваць галаваломку, якая выкарыстоўваецца яшчэ адным удзельнікам у цяперашні час, і таму не могуць прадставіць свае галаваломкі на дадзены момант).
- 3d+) **[НАГАДВАННЕ]** У ранейшым, пафарбаваныя/друкаваныя колеры былі дазволены замест наллек/плітак. Гэта ўжо не дазваляецца.
- 3h+) **[УДАКЛАДНЕННЕ]** Галаваломкі могуць быць палешаны ўнутраным шліфаваннем або змазкай.
- 3h++) **[ПРЫКЛАД]** Прыклады ўдасканалення: новыя магчымыя рухі, нармальныя хады немагчымыя, больш элементаў або граней бачныя, бачныя колеры на заднім боку галаваломкі, перасоўванні выконваюцца аўтаматычна, больш/рознныя вырашаныя станы.
- 3j+) **[НАГАДВАННЕ]** У мінулым выгравіраваныя/рэльефныя часткі былі дазволеныя. Гэта ўжо не дазваляецца.
- 3j2+) **[УДАКЛАДНЕННЕ]** На галаваломцы Clock усе васемнаццаць унутраных паверхань лічацца падобнымі элементамі.
- 3l+) **[ДАПАЎНЕННЕ]** Лагатыпы могуць мець любы разумны дызайн, які не дае прыкметную перавагу (напрыклад, кадаванне інфармацыі, якая магла б быць выкарыстаная для падману), і пакідае колер наллекі/пліткі выразна выяўленай. Нетрадыцыйныя лагатыпы дазваляюцца толькі па меркаванні Дэлегата.

Артыкул 4: Перамешванне галаваломак

- 4b1+) **[НАГАДВАННЕ]** Дэлегат WCA не павінен паўторна генераваць любыя скрамблы з мэтай фільтрацыі. Напрыклад, не дапускаецца генерыраваць увесь набор зноў у мэтах атрымання больш «справядлівых» зборак.
- 4b2+) **[УДАКЛАДНЕННЕ]** Увогуле ўсе афіцыйныя паслядоўнасці павінны трымацца ў сакрэце падчас спаборніцтваў і публікуюцца разам пасля заканчэння спаборніцтваў (гл. [Палажэнне 1c3a](#)). У некаторых выпадках (напрыклад, сусветны рэкорд), каманда арганізатараў, магчыма, пажадае выкласці канкрэтныя скрамблы раней пасля заканчэння раўнда.
- 4b4+) **[ДАПАЎНЕННЕ]** Дазваляецца змяніць арыентацыю галаваломкі падчас пераносу яе скрамблерам да ўдзельніка, але без усякага ўплыву на выпадковасць пазіцыі (гл. [Палажэнне A2e1](#)) ([#A2e1](#))).
- 4d+) **[УДАКЛАДНЕННЕ]** Некаторыя галаваломкі выкарыстоўваюць стандартныя каляровыя схемы, за выключэннем таго, што чорны замяняецца белым. У гэтым выпадку, чорны з'яўляецца самым цёмным колерам і не павінен разглядацца як белы.
- 4f+) **[РЭКАМЕНДАЦЫЯ]** Дэлегат WCA павінны генераваць дастатковую колькасць скрамблаў для правядзення спаборніцтва, у тым ліку запасных для дадатковых спробаў.
- 4f++) **[НАГАДВАННЕ]** Калі WCA Дэлегат генеруе дадатковыя скрамблы падчас спаборніцтваў, ён павінен захаваць іх (гл. [Палажэнне 1c3a](#)).

Артыкул 5: Дэфекты галаваломак

- 5b5+) **[ПРЫКЛАД]** Прыклады элементаў, якія фізічна аддзелены, у выніку чаго галаваломка ў вырашаным стане: адзін цэнтральны каўпачок у 3x3x3, адзін цэнтр у вялікіх кубах, унутраная частка вялікага куба., любая камбінацыя элементаў, якія ў суме маюць не больш аднаго каляровага боку.
- 5b5++) **[ПРЫКЛАД]** Прыклады элементаў, якія фізічна аддзелены, у выніку чаго "DNF": дзве крышкі на цэнтрах 3x3x3, два цэнтры ў вялікіх кубах, рабро ў 3x3x3, рабро ў 4x4x4; любое спалучэнне з двух элементаў, якія сумарна маюць дзве або больш каляровых бакоў.
- 5b5+++ **[ПРЫКЛАД]** Прыклад элемента, які не цалкам на сваім месцы, у выніку чаго галаваломка лічыцца вырашанай: цэнтральны элемент у 5x5x5 павернуты на месцы.
- 5b5++++ **[ПРЫКЛАД]** Прыклад элемента, які не цалкам на сваім месцы, у выніку чаго галаваломка лічыцца нявырашанай "DNF": рабро ў 3x3x3 трохі выскачыла.
- 5c+) **[НАГАДВАННЕ]** Калі ўдзельнік мае дэфект галаваломкі, гэта не дае яму права на дадатковую спробу.

Артыкул 6: Узнагароды/прызы/адзнакі

- 6a+) [ДАПАЎНЕННЕ] Узнагароды, прызы, адзнакі могуць быць прадстаўлены ўдзельнікам у адпаведнасці з аб'явай спаборніцтва.
- 6b+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Удзельнікам варта наведваць цырымонію ўзнагароджання, каб атрымаць узнагароды/прызы/адзнакі.
- 6b1+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Цырымонію ўзнагароджання варта праводзіць у месцы правядзення спаборніцтваў на працягу адной гадзіны пасля заканчэння апошняй дысцыпліны.
- 6c+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Пераможцы і прызёры павінны быць гатовыя мець зносіны з журналістамі ці любымі СМІ, якія асвятляюць спаборніцтвы.
- 6d+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Камандзе арганізатараў спаборніцтваў варта мець сертыфікаты на ўсех пераможцаў, падпісаныя кіраўніком каманды арганізатараў і Дэлегатам WCA.

Артыкул 7: Навакольнае асяроддзе

- 7d+) [ДАПАЎНЕННЕ] Тэмпература зоны спаборніцтваў павінна быць ад 21 да 25 градусаў па Цэльсію.
- 7h2+) [ДАПАЎНЕННЕ] Акрамя таго, удзельнікі на пляцоўцы для ўдзельнікаў не павінны бачыць галаваломкі ўдзельнікаў на сцэне.

Артыкул 8: Спаборніцтвы

- 8a4+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Змяненні, закліканя павысіць максімальную колькасць удзельнікаў у кваліфікацыйным раўндзе або першым раўндзе або дадаць кваліфікацыйны раўнд для ўдзельнікаў, якія зноў рэгіструюцца, павінны быць зробленыя не пазней за адзін месяц да пачатку спаборніцтваў (гл. [Палажэнне 9r3](#)).
- 8a4++) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Спаборніцтвы павінны быць аб'яўлены не пазней за адзін месяц да іх пачатку.
- 8a5+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Пажадана, каб у спаборніцтве бралі ўдзел не менш за 12 удзельнікаў.

Артыкул 9: Дысцыпліны

- 9b+) [ДАПАЎНЕННЕ] Пераважным фарматам для фіналу дысцыплін з'яўляецца "Сярэдняе WCA з 5" або "сярэдняе значэнне з 3", калі гэта магчыма.
- 9b++) [ДАПАЎНЕННЕ] Акрамя дысцыплін, названых у [Палажэнні 9b](#), можна праводзіць падчас спаборніцтваў і іншыя дысцыпліны, але гэта будзе лічыцца неафіцыйным і таму іх вынікі не будуць уключаны ў афіцыйныя вынікі спаборніцтваў.
- 9b3b+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Статыстыка "Сярэдняе з 3" не ўплывае на рэйтынг удзельніка ў раўндах "Лепшы з 3" (якія разлічваюцца па лепшым выніку). WCA прызнае яго за межамі фармату спаборніцтваў.
- 9f1+) [ПРЫКЛАД] Калі таймер адлюстроўвае 12.678 за спробу, то вынік спробы запісваецца як 12.67 (усе лічбы пасля сотай долі секунды адкідваюцца). Суддзя можа напісаць час з поўнай дакладнасцю ў пракаоле (і трымаць дакладнасць пры разліку штрафаў), пры ўмове, што вынік спробы паліпшае яго афіцыйныя вынікі.
- 9f4+) [ТЛУМАЧЭННЕ] Вынік спробы з'яўляецца DNF толькі тады, калі канкурэнт пачаў спробу, паказаўшы сваю гатоўнасць (гл. [Палажэнне A3b2](#) (#A3b2)), але спроба была дыскваліфікавана.
- 9f5+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Вынік спробы DNS, калі ўдзельнік меў права на спробу і не скарыстаўся ім. Калі ўдзельнік не меў права на спробы (напрыклад, у камбінаваным раўндзе), ён не мае ніякага выніку за спробу.
- 9q+) [РЭКАМЕНДАЦЫЯ] Пажадана, каб дысцыпліны і раўнды мелі як мінімум 2 удзельнікаў.
- 9r+) [ТЛУМАЧЭННЕ] Мэта кваліфікацыйнага раўнда: даць удзельнікам з нізкім рэйтынгам або тым, у каго няма статыстыкі WCA права на ўдзел у першым раўндзе дысцыпліны з вялікай колькасцю зарэгістраваных удзельнікаў.

Артыкул 10: Сабраны стан

- 10f+) [ТЛУМАЧЭННЕ] Дапушчальныя межы паваротаў выбіраюцца такім чынам, што яны забяспечваюць натуральнае адрозненне паміж сабранымі станами і станами, якому патрэбны адзін ход для таго, каб ён стаў сабраным.

Артыкул 11: Здарэнні

- 11e+) [УДАКЛАДНЕННЕ] Паколькі апеляцыя не гарантуе поспех у атрыманні дадатковай спробы, удзельнік можа не спыняць таймер і працягнуць спробу па меры неабходнасці.
- 11e1+) [НАГАДВАННЕ] Дадатковая спроба павінна выкарыстоўваць нязменны скрамбл, згенераваны афіцыйнай праграмай (гл. [Палажэнне 4f](#), [Дапаўненне да Палажэнняў 4f+](#)).

Артыкул 12: Абазначэнні

- 12c2+) [ДАПАЎНЕННЕ] Пры падліку ходоў у выпадку невыраўнаванасці ў канцы рашэння, х і у разглядаюцца асобна. Прыклад: (5,1) лічыцца адным зрушэннем, (5,5) лічыцца дзвюма.

Артыкул А: Рашэнне на хуткасць

- A1a2+) [\[ДАПАЎНЕННЕ\]](#) У выпадку сукупнага ліміту часу і выніку ўдзельніка DNF, суддзя запісвае арыгінальны час у азначаным лісце ў дужках, напрыклад, "DNF (1:02.27)".
- A1a3+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) Каманда арганізатараў і Дэлегат WCA павінны памятаць, што ліміты уплываюць на стратэгію ўдзельнікаў (напрыклад, удзельнік можа спынацца ў першыя двух спробах у надзеі прайсці ў другую частку камбінаванага раўнда), і, што змена лімітаў пасля пачатку раўнда можа быць нязручным для некаторых удзельнікаў.
- A1a4+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) Калі ўдзельніку выпадкова было дазволена перавышаць ліміт, спроба павінна выконвацца заднім лікам, а суддзя, удзельнік і Дэлегат WCA павінны быць інфармаваны. Гэта спроба ўсё роўна павінна быць дыскваліфікаваная (гл. [Палажэнне 1g2](#)). Суддзі павінны заўсёды быць у курсе лімітаў цяперашняй спробы (які можа залежаць ад папярэдніх спробаў, у выпадку сукупнага ліміту часу).
- A2c1+) [\[УДАКЛАДНЕННЕ\]](#) У мінулым, азначаныя лісткі былі выкарыстаны для пакрыцця галаваломкі, пакідаючы некаторыя бакі для назірання. Гэта больш не дазваляецца.
- A3c3+) [\[УДАКЛАДНЕННЕ\]](#) Хоць суддзя абавязаны скінуць таймер для ўдзельніка (гл. [Палажэнне A3b](#)), удзельнік можа скінуць яго да/падчас фазы праверкі, калі суддзя выпадкова забыў гэта зрабіць.
- A6b+) [\[ТЛУМАЧЭННЕ\]](#) Значэнне 0,06 секунды было абрана з-за асаблівасцей Stackmat і іх магчымых няспраўнасцей.
- A6g+) [\[ДАПАЎНЕННЕ\]](#) Суддзі не варта дакранацца галаваломкі, пакуль ён вызначае, ці ставіць штраф.
- A7c+) [\[ДАПАЎНЕННЕ\]](#) Калі вынік, які падпісаны ўдзельнікам, аказваецца няпоўным або не чытаецца, гэта варта інтэрпрэтаваць горшы разумны спосаб (напрыклад, "01:05" будзе разглядацца як 1:05.99, "25.X3" будзе лічыцца 25.73, калі X можа быць альбо 1 або 7). Улічваючы, што таймер Stackmat адлюстроўвае час X: 0Y.ss як X: Y.ss, адсутнасць дзясяткі значны варта разглядаць больш верагодным, чым адсутнічаюць лічбы (напрыклад, "1:2.27" будзе разглядацца як 1:02.27). Суддзі, які падпісаў неадназначны вынік, можа быць прапанавана ўдакладніць гэта, па меркаванні чалавека, які бярэ вынікі.

Артыкул В: Рашэнне з завязанымі вачыма

- B1+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) Удзельнік павінен выкарыстоўваць галаваломкі без тэкстур, маркіроўкі або іншых асаблівасцей, якія адрозніваюць аднолькавыя элементы (гл. [Палажэнне 3k](#)). Гэтаму павінна быць нададзена асаблівая ўвага для рашэння з завязанымі вачыма.
- B1b+) [\[РЭКАМЕНДАЦЫЯ\]](#) Дэлегату WCA варта правесці павязкі для вачэй перад іх выкарыстаннем у спаборніцтве.

Артыкул С: Рашэнне адной рукой

- C1b+) [\[УДАКЛАДНЕННЕ\]](#) Удзельнік можа выкарыстоўваць абедзве рукі ў ходзе праверкі.
- C1b++) [\[УДАКЛАДНЕННЕ\]](#) Удзельніку не патрабуецца выкарыстоўваць тую ж руку для розных спробаў.
- C1b2+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) Пры рамонце галаваломкі выкарыстання паверхні стала дапускаецца.

Артыкул D: Рашэнне нагамі

- D1b+) [\[УДАКЛАДНЕННЕ\]](#) Удзельнік можа насіць шкарпэткі пры рашэнні.
- D1c+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) Пры рамонце дэфектаў галаваломкі іншыя часткі цела не павінны дакранацца галаваломкі.

Артыкул E: Рашэнне на найменшую колькасць хадоў

- E2b+) [\[УДАКЛАДНЕННЕ\]](#) Удзельнік можа спыніць сваю спробу і здаць рашэнне раней.
- E3b+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) "Кубік Рубіка" абазначае толькі стандартную галаваломку 3x3x3.

Артыкул H: Мульты-блайнд (рашэнне некалькіх кубоў усяляпу)

- H1b1+) [\[НАГАДВАННЕ\]](#) Спроба не дыскваліфікуецца пры дасягненні ліміту ў сувязі з выключэннямі для мульты-блайнда (гл. [Палажэнне A1a4](#) і [Палажэнне A1a5](#)).
- H1b1++) [\[ДАПАЎНЕННЕ\]](#) Акрамя таго, суддзя можа дазволіць удзельніку працягваць спробы неафіцыйна, але спроба павінна быць спыненая і ацэньвацца ў поўнай адпаведнасці з Палажэннямі.
- H1d+) [\[ПРЫКЛАД\]](#) Прыклад: Калі ўдзельнік спрабуе 10 кубоў і спыняецца з вынікам 59:57, а таксама мае два часовых штрафы, вынік роўны $59:57 + 2 * 2 = 60:01$ (таксама гл. [Палажэнне A1a5](#)).
- H1d++) [\[ПРЫКЛАД\]](#) Прыклад: Калі ўдзельнік спрабуе 10 кубоў, суддзя спыняе яго пасля 60 хвілін, і ўдзельнік мае два часовых штрафы, вынік роўны $60:00 + 2 * 2 = 60:04$.