

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

WCA Reglementen

Versie: 1 januari 2018

[\[wca-regulations-translations:ee0084d\]](#)

Opmerkingen

Vertaling

Let op dat vertalingen geen officiële versies zijn, zelfs als ze beschikbaar worden gesteld op de WCA website voor het gemak. Als er een verschil is tussen de vertaling en de (huidige officiële) Engelse versie, moet de Engelse versie worden gebruikt.

WCA Reglementen en Richtlijnen

De WCA Reglementen bevatten de volledige set Reglementen die van toepassing zijn op alle officiële wedstrijden die worden gesanctioneerd door de World Cube Association.

De WCA Reglementen zijn aangevuld met de [WCA Richtlijnen](#). De Reglementen moeten worden beschouwd als een volledig document, maar de Richtlijnen bevatten aanvullende verduidelijkingen en verklaringen.

Woordgebruik

Het gebruik van de woorden 'moet' (must), 'moet niet' (must not), 'dient' (should), 'mogen niet' (should not), 'kan' (may) komt overeen met [RFC 2119](#).

Informatie op internet

Website van de World Cube Association www.worldcubeassociation.org

Oorspronkelijke bron van de WCA Reglementen:

www.worldcubeassociation.org/regulations

WCA Reglementen in [PDF format](#)

Bronnen

Ontwikkeling van de WCA Reglementen en Richtlijnen is publiek [op GitHub](#).

Contact

Voor vragen en feedback, neem contact op met het [WCA Regulations Committee \(WRC\)](#).

Inhoudsopgave

Let op: Omdat artikelen en reglementen niet worden hernummerd als reglementen worden verwijderd, kunnen er gaten zitten in de nummering.

Artikel 1: Officials

- 1a) Een wedstrijd moet een WCA Delegate en een organisatieteam (bestaande uit een of meer personen) hebben met de volgende officials: judges, scramblers en score-invoerders.
- 1b) Het organisatieteam van een wedstrijd is verantwoordelijk voor logistiek voor, tijdens en na de wedstrijd.

- 1c) De WCA Delegate kan verantwoordelijkheden delegeren aan andere leden van het organisatie-team, maar is uiteindelijk verantwoordelijk voor de manier waarop deze verantwoordelijkheden worden uitgevoerd. De WCA Delegate voor een wedstrijd is verantwoordelijk voor:
 - 1c1) Rapporteren aan de WCA Board over naleving van de WCA Reglementen tijdens de wedstrijd, het algemene verloop van de wedstrijd en eventuele incidenten. Het rapport moet binnen een week na het einde van de wedstrijd bij de WCA Board worden ingediend.
 - 1c3) Insturen van de wedstrijdresultaten naar het WCA Resultaten Team binnen een week na het einde van de wedstrijd.
 - * 1c3a) Alle scrambles die tijdens een wedstrijd worden gebruikt, moeten worden verzonden met de resultaten van de wedstrijd.
 - * 1c3b) Alle scrambles moeten worden gelabeld met de wedstrijdonderdelen, rondes en groepen waarvoor ze zijn gebruikt.
 - 1c4) Insturen van correcties naar de wedstrijdresultaten van het WCA Resultaten Team.
 - 1c5) Adviseren van de andere officials waar nodig.
 - 1c6) Goedkeuren van alle wedstrijdonderdelen en rondeformaten van een wedstrijd, voordat de wedstrijd start, en wanneer wijzigingen nodig zijn tijdens de wedstrijd.
 - 1c7) Beslissen over het diskwalificeren van deelnemers tijdens de wedstrijd.
 - 1c8) Verstrekken van de scrambles.
 - 1c9) Beslissen over veranderingen in de geplande tijden van rondes. In dergelijke gevallen moet een duidelijke aankondiging worden gedaan aan alle deelnemers.
 - 1c10) Beschikbaar stellen van een exemplaar van de WCA Reglementen bij de wedstrijd.
- 1e) Elk wedstrijdonderdeel moet één of meer judges hebben.
 - 1e1) Een judge is verantwoordelijk voor het uitvoeren van de procedures van het wedstrijdonderdeel.
 - * 1e1a) Een judge kan meerdere deelnemers tegelijk jureren, ter beoordeling van de WCA Delegate, zolang de judge in staat is om ervoor te zorgen dat alle WCA Reglementen te allen tijde worden opgevolgd.
 - 1e2) Elke deelnemer moet beschikbaar zijn om te jureren. Als een deelnemer moet jureren, kan de deelnemer alleen om een legitieme reden verontschuldigd worden (bijvoorbeeld omdat de deelnemer onbekend is met een puzzel), ter beoordeling van de WCA Delegate. Straf: diskwalificatie voor de wedstrijd (zie [Regulation 2k](#)).
- 1f) Ieder wedstrijdonderdeel moet een of meer scramblers hebben. Uitzondering: Met Minste Draaien oplossen.
 - 1f1) Een scambler past scrambles toe om puzzels voor pogingen voor te bereiden.
 - 1f2) Elke deelnemer moet beschikbaar zijn om te scramblen. Als een deelnemer moet scramblen, kan de deelnemer alleen om een legitieme reden verontschuldigd worden (bijvoorbeeld omdat de deelnemer onbekend is met de scramble-notatie), ter beoordeling van de WCA Delegate. Straf: diskwalificatie voor de wedstrijd (zie [Regel 2k](#)).
- 1g) Ieder wedstrijdonderdeel moet één of meer score-invoerders hebben.
 - 1g1) Een score-invoerder is verantwoordelijk voor het invoeren van de resultaten.
 - 1g2) Wijzigingen in het resultaat op een score briefje zijn alleen toegestaan na beoordeling van de WCA Delegate.
- 1h) Deelnemers in dezelfde ronde van een wedstrijdonderdeel kunnen in groepen worden verdeeld.
 - 1h1) Scramblers en judges voor een ronde mogen niet scramblen/jureren voor deelnemers in hun eigen groep voordat zij al hun eigen pogingen hebben gedaan voor de ronde. Ze mogen scramblen/jureren in hun eigen groep, ter beoordeling van de WCA Delegate, maar het organisatie-team moet ervoor zorgen dat scramblers en judges geen scrambles kunnen zien voor de pogingen die zij nog moeten uitvoeren.
- 1j) Alle officials mogen deelnemen aan de wedstrijd.
- 1k) Officials mogen meerdere rollen vervullen (bijvoorbeeld organisatie-team, WCA Delegate, judge, score-invoerder, scambler).

Artikel 2: Deelnemers

- 2a) Iedere persoon kan deelnemen aan een WCA wedstrijd wanneer hij/zij:
 - 2a1) voldoet aan de WCA Reglementen.
 - 2a2) voldoet aan de wedstrijd vereisten, die voor de wedstrijd duidelijk moeten worden aangekondigd.
 - 2a3) niet geschorst is door de WCA Board.
- 2b) Deelnemers jonger dan 18 jaar moeten toestemming hebben van hun ouder(s)/voogd(en) om zich te registreren en deel te nemen.
- 2c) Deelnemers registreren zich door alle informatie te verstrekken die het organisatie-team vereist (inclusief: naam, land, geboortedatum, geslacht, contactgegevens, geselecteerde wedstrijdonderdelen).

- 2c1) Een deelnemer komt niet in aanmerking om deel te nemen zonder een voltooide registratie, zoals bepaald door het organisatieteam.
- 2d) De naam, het land, het geslacht en de wedstrijdresultaten van een deelnemer worden als openbare informatie beschouwd. Alle andere persoonlijke informatie wordt als vertrouwelijk beschouwd en mag niet worden bekendgemaakt aan externe organisaties / personen zonder de toestemming van de deelnemer.
- 2e) Deelnemers moeten een land vertegenwoordigen waarvan zij staatsburger zijn. De WCA Delegate dient de nationaliteit te verifiëren door middel van documenten (bijvoorbeeld een paspoort) bij hun eerste wedstrijd. Als een deelnemer niet in aanmerking komt om het land te vertegenwoordigen waaronder hij/zij zich heeft geregistreerd, kan de deelnemer met terugwerkende kracht worden gediskwalificeerd en/of worden geschorst, ter beoordeling van de WCA Board.
 - 2e1) De in aanmerking komende landen worden gedefinieerd in de WCA Lijst van erkende landen.
 - 2e2) Deelnemers met wijzigingen van hun nationaliteit kunnen hun land van vertegenwoordiging wijzigen voor of tijdens hun eerste wedstrijd van een kalenderjaar. Uitzondering: als de deelnemer de nationaliteit verliest van het land dat hij/zij eerder vertegenwoordigde, moet hij/zij het land van vertegenwoordiging vóór of bij zijn volgende wedstrijd wijzigen.
 - 2e3) Deelnemers die geen nationaliteit hebben, kunnen deelnemen als 'Stateloos'.
- 2f) Deelnemers moeten zich houden aan de regels van de wedstrijdlocatie en zich op een attente manier gedragen.
- 2g) Deelnemers moeten stil zijn wanneer ze zich binnen het aangewezen wedstrijdgebied bevinden. Praten is toegestaan, maar moet op een redelijk niveau worden gehouden en niet in de buurt van deelnemers die nog actief deelnemen.
 - 2g3) Deelnemers in het deelnemersgebied mogen niet met elkaar communiceren over de gescramblede standen van puzzels van de lopende ronde. Straf: diskwalificatie van de deelnemer van het wedstrijdonderdeel, ter beoordeling van de WCA Delegate.
- 2h) Deelnemers moeten volledig gekleed zijn op de wedstrijdlocatie. Ter beoordeling van de WCA Delegate mogen deelnemers worden gediskwalificeerd voor ongepaste kleding.
- 2i) Tijdens officiële pogingen mogen deelnemers geen gebruik maken van elektronica of audioapparatuur (bijvoorbeeld mobiele telefoons, mp3-spelers, dictafoons, extra verlichting).
 - 2i1) Deelnemers mogen niet-elektronische hulpmiddelen gebruiken die geen oneerlijk voordeel opleveren, ter beoordeling van de WCA Delegate. Dit omvat:
 - * 2i1a) Medische/fysieke hulpmiddelen gedragen door de deelnemer (bijvoorbeeld bril, polssteun). Als een uitzondering op Regulation 2i, medische hulpmiddelen kunnen elektronisch zijn als de deelnemer geen comfortabele niet-elektronische alternatieven heeft (bijvoorbeeld als een deelnemer een persoonlijk gehoorapparaat of pacemaker heeft).
 - * 2i1b) Oordopjes en oorbeschermers (maar geen elektronische hoofdtelefoon en oordopjes).
 - 2i2) Deelnemers mogen camera's gebruiken bij de wedstrijdtafel, ter beoordeling van de WCA Delegate, maar de volgende beperkingen zijn van toepassing vanaf het begin van de poging tot de deelnemer de poging stopt. Straf voor het overtreden van een beperking: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - * 2i2a) Elk camera'scherm moet leeg zijn of uit het zicht van de deelnemer zijn (zie Regulation A5b).
 - * 2i2b) De deelnemer moet niet interacteren met (bijvoorbeeld bedienen, vasthouden, dragen) een actieve camera. Uitzondering: de deelnemer mag een camera op zijn hoofd dragen, zolang deze uit zijn zicht is en het duidelijk is dat deze niet actief wordt bediend (behalve het dragen ervan).
- 2j) De WCA Delegate kan een deelnemer diskwalificeren voor een wedstrijdonderdeel.
 - 2j1) Als een deelnemer om welke reden dan ook wordt gediskwalificeerd voor een wedstrijdonderdeel, komt deze niet in aanmerking voor nog meer pogingen in het wedstrijdonderdeel.
 - * 2j1a) De resultaten van alle resterende pogingen in het wedstrijdonderdeel worden geregistreerd als DNF.
 - 2j2) Als een deelnemer wordt gediskwalificeerd tijdens een wedstrijdonderdeel, blijven zijn eerdere resultaten geldig. Uitzondering: valsspelen of frauderen (zie Regulation 2k2a).
- 2k) Ter beoordeling van de WCA Delegate, kan een deelnemer worden gediskwalificeerd voor bepaalde wedstrijdonderdelen (één wedstrijdonderdeel, meerdere wedstrijdonderdelen of alle wedstrijdonderdelen) als de deelnemer:
 - 2k1) Zich niet tijd aanmeldt of meldt voor de wedstrijd.
 - 2k2) Verdacht wordt van het valsspelen of het frauderen van de officials tijdens de wedstrijd.
 - * 2k2a) De WCA Delegate kan mogelijk verdachte resultaten diskwalificeren.
 - 2k3) Zich gedraagt op een manier die onwettig, gewelddadig of onfatsoenlijk is; of opzettelijk schade toebrengt aan de voorzieningen op de wedstrijdlocatie of aan persoonlijke eigendommen binnen de wedstrijdlocatie.
 - 2k4) Anderen stoort of afleidt tijdens de wedstrijd.
 - 2k5) Zich niet houdt aan de WCA Reglementen tijdens de wedstrijd.

- 2l) Een deelnemer kan onmiddellijk worden gediskwalificeerd, of na een waarschuwing, afhankelijk van de aard en de ernst van de overtreding.
 - 2l1) Een gediskwalificeerde deelnemer komt niet in aanmerking voor terugbetaling van kosten als gevolg van deelname aan de wedstrijd.
- 2n) Deelnemers kunnen mondeling een beslissing bij de WCA Delegate betwisten.
 - 2n1) Betwistingen zijn alleen toegestaan tijdens de wedstrijd, binnen 30 minuten nadat het betwiste incident plaatsvond en vóór het begin van volgende ronden van het betreffende wedstrijdonderdeel.
 - 2n2) De WCA Delegate moet het geschil oplossen vóór het begin van de volgende ronde van het wedstrijdonderdeel.
 - 2n3) De deelnemer moet alle definitieve beslissingen van de WCA Delegate aanvaarden. Straf: diskwalificatie voor de wedstrijd.
- 2s) Deelnemers met een handicap waardoor zij zich niet kunnen houden aan één of meer van de WCA Reglementen, kunnen speciale voorzieningen aanvragen bij de WCA Delegate. Deelnemers die dergelijke voorzieningen aanvragen, dienen minstens twee weken voor de wedstrijd contact op te nemen met het organisatie-team en de WCA Delegate.
- 2t) Elke deelnemer moet bekend zijn met de WCA Reglementen en deze begrijpen vóór de wedstrijd.
- 2u) Deelnemers moeten aanwezig zijn en klaar om deel te nemen als ze worden geroepen voor hun poging. Straf: diskwalificatie voor het wedstrijdonderdeel.
 - 2u1) Uitzondering: een deelnemer die niet op tijd aanwezig is voor een individueel geplande poging (bijvoorbeeld een poging Met Minste Draaien, een poging Meervoudig Geblinddoekt) kan worden beschouwd als die poging te hebben geweigerd (DNS), ter beoordeling van de WCA Delegate.

Artikel 3: Puzzels

- 3a) Deelnemers moeten hun eigen puzzels verstrekken voor de wedstrijd.
 - 3a1) Deelnemers moeten klaar zijn om hun puzzels in te leveren wanneer ze worden opgeroepen (zie [Regulation 2u](#)).
 - 3a2) Puzzels moeten volledig werken, zodat normale scrambling mogelijk is.
 - 3a3) Veelvlakpuzzels moeten een kleurschema gebruiken met één unieke kleur per zijde in de opgeloste toestand. Elke puzzelvariant moet bewegingen, standen en oplossingen hebben die functioneel identiek zijn aan de originele puzzel.
- 3d) Puzzels moeten gekleurde delen hebben die het kleurschema van de puzzel bepalen en slechts één van de volgende zijn: gekleurde stickers, gekleurde tegels, gekleurd plastic of geleverde / afgedrukte kleuren. Alle gekleurde delen van een puzzel moeten van een vergelijkbaar materiaal zijn gemaakt.
 - 3d1) Voor deelnemers met een medisch gedocumenteerde visuele handicap zijn de volgende uitzonderingen van toepassing:
 - * 3d1a) Blinde deelnemers kunnen puzzels met texturen gebruiken met verschillende texturen op verschillende zijden. Elke zijde dient een aparte kleur hebben om te helpen bij het scramblen en jureren.
 - * 3d1b) Kleurenblinde deelnemers die geen onderscheid kunnen maken tussen het benodigde aantal kleuren, kunnen gekleurde delen met patronen gebruiken, als deze expliciet zijn goedgekeurd volgens [Regulation 2s](#). Patronen kunnen van stickers komen of worden getekend.
 - 3d2) De kleuren van de gekleurde delen moeten effen zijn, met één uniforme kleur per zijde. Elke kleur moet duidelijk te onderscheiden zijn van de andere kleuren.
- 3h) Modificaties die het basisconcept van een puzzel veranderen, zijn niet toegestaan. Gewijzigde versies van puzzels zijn alleen toegestaan als de wijziging geen aanvullende informatie beschikbaar maakt voor de deelnemer (bijvoorbeeld richting of identiteit van stukken), vergeleken met een ongewijzigde versie van dezelfde puzzel.
 - 3h1) Gebolde 'pillowed' puzzels zijn toegestaan.
 - 3h2) Puzzels waarvan het gekleurde plastic zichtbaar is binnen in de puzzel (bijvoorbeeld 'stickerloze' puzzels) zijn toegestaan. Dit omvat niet de volgende puzzels:
 - * 3h2a) puzzels met transparante delen. Uitzondering: een overlay-sticker (zie [Regulation 3l](#)).
 - 3h3) Wijzigingen aan een puzzel die resulteren in slechte prestaties door een deelnemer, zijn geen reden voor extra pogingen.
 - 3h4) Voor Clock zijn aangepaste inlegsjablonen (dezelfde vorm en grootte als de traditionele papieren inserts) toegestaan, ter beoordeling van de WCA Delegate. De inlegsjablonen moeten een duidelijke indicatie van 12 uur hebben die overeenkomt met de originele inlegsjablonen.
- 3j) Puzzels moeten schoon zijn en mogen geen markeringen, verheven stukken, schade of andere verschillen hebben die één stuk significant onderscheiden van een vergelijkbaar stuk. Uitzondering: een logo (zie [Regulation 3l](#)).
 - 3j1) Puzzels mogen redelijke slijtage vertonen, ter beoordeling van de WCA Delegate.

- 3j2) Definitie: Twee delen lijken op elkaar als ze qua vorm en grootte identiek zijn, of een gespiegelde vorm hebben en identieke grootte.
- 3j3) Gegolfde/getextureerde delen die het mogelijk maken de oriëntatie van puzzelstukjes te onderscheiden door gevoel, zijn niet toegestaan voor geblinddoekte wedstrijdonderdelen.
- 3k) Puzzels dienen te worden goedgekeurd door de WCA Delegate vóór gebruik in de wedstrijd.
 - 3k1) Als tijdens een ronde wordt ontdekt dat een puzzel niet is toegestaan, moet de deelnemer een vervangende puzzel aanleveren.
 - 3k2) Straf voor pogingen gedaan met niet-toegestane puzzels: diskwalificatie van de poging (DNF). Uitzondering: als een puzzel tijdens een ronde niet wordt toegestaan, kunnen eerdere resultaten worden vervangen door een extra poging, ter beoordeling van de WCA Delegate.
- 3l) Een puzzel kan een logo op een gekleurd onderdeel hebben. Als dit het geval is, moet deze maximaal één gekleurd onderdeel met een logo bevatten. Uitzondering: voor wedstrijdonderdelen met blinddoek moet een puzzel geen logo hebben.
 - 3l1) Het logo moet op een middenstuk zijn geplaatst. Uitzonderingen voor puzzels zonder middenstuk:
 - * 3l1a) Voor Pyraminx en 2x2x2 kan het logo op elk willekeurig stuk staan.
 - * 3l1b) Voor Square-1 moet het logo op een stuk in de middenlaag staan.
 - 3l2) Het logo mag zijn voorzien van reliëf, gegraveerd of bestaan uit een overlay-sticker.
- 3m) Alle merken van puzzels en puzzelonderdelen zijn toegestaan, zolang de puzzels voldoen aan alle WCA Reglementen.

Artikel 4: Scramblen

- 4a) Een scrambler past een scramble-reeks toe op de puzzels.
- 4b) Puzzels moeten worden gescrambled met behulp van computer-gegenereerde willekeurige scramble-reeksen.
 - 4b1) Gegenereerde scramble-reeksen moeten niet vóór de wedstrijd worden geïnspecteerd en moeten op geen enkele manier worden gefilterd of geselecteerd door de WCA Delegate.
 - 4b2) Scramble-reeksen voor een ronde moeten alleen beschikbaar zijn voor de WCA Delegate en de scramblers voor het wedstrijdonderdeel, tot het einde van de ronde. Uitzondering: bij het oplossen van Met Minste Draaien krijgen deelnemers tijdens de ronde scramble-reeksen (zie [Artikel E](#)).
 - 4b3) Specificatie voor een scramble-programma: een officiële scramble-reeks moet een willekeurige stand produceren van die waarvoor ten minste 2 draaien vereist zijn om op te lossen (gelijke waarschijnlijkheid voor elke stand). De volgende toevoegingen/uitzonderingen zijn van toepassing:
 - * 4b3a) Voor geblinddoekte wedstrijdonderdelen moet de scramble-reeks de puzzel willekeurig oriënteren (gelijke waarschijnlijkheid voor elke oriëntatie).
 - * 4b3b) 2x2x2 Kubus: de (willekeurige) stand vereist minstens 4 draaien om op te lossen.
 - * 4b3c) Skewb: De (willekeurige) stand vereist minstens 7 draaien om op te lossen.
 - * 4b3d) Square-1: De (willekeurige) stand vereist minstens 11 draaien om op te lossen.
 - * 4b3e) 5x5x5 Kubus, 6x6x6 Kubus, 7x7x7 Kubus en Megaminx: voldoende veel willekeurige bewegingen (in plaats van willekeurige stand), minstens 2 draaien om op te lossen.
 - * 4b3f) Pyraminx: De (willekeurige) stand vereist minstens 6 draaien om op te lossen.
 - 4b4) Elke scramble-reeks dient te worden toegepast gedurende een maximaal tijdsbestek van 2 uur. Dit tijdsbestek begint wanneer de scramble-reeks voor de eerste keer wordt toegepast.
- 4d) Scramble-oriëntatie:
 - 4d1) NxNxN-puzzels en Megaminx worden gescrambled door te beginnen met het witte vlak (indien niet mogelijk, dan het lichtste vlak) bovenop en het groene vlak (indien niet mogelijk, dan het donkerste aangrenzende vlak) aan de voorzijde.
 - 4d2) Pyraminx wordt gescrambled door te beginnen met het gele vlak (indien niet mogelijk, dan het lichtste vlak) op de bodem en het groene vlak (indien niet mogelijk, dan het donkerste aangrenzende vlak) aan de voorzijde.
 - 4d3) Square-1 wordt gescrambled beginnend met de donkerdere kleur aan de voorzijde (uit de 2 mogelijke scramble-oriëntaties).
 - 4d4) Clock wordt gescrambled beginnend met één van beide zijden vooraan en 12 uur naar boven wijzend.
 - 4d5) Skewb wordt gescrambled door te beginnen met het witte vlak (indien niet mogelijk, dan het lichtste vlak) bovenop en het groene vlak (indien niet mogelijk, dan het donkerste aangrenzende vlak) links voor.
- 4f) Scramble-reeksen voor wedstrijden moeten worden gegenereerd met behulp van een actuele officiële versie van een officieel WCA scramble-programma (verkrijgbaar [via de WCA website](#)).
- 4g) Na het scramblen van een puzzel, moet de scrambler controleren of de puzzel correct is gescrambled. Als de stand van de puzzel verkeerd is, moet de scrambler deze corrigeren (bijvoorbeeld door de puzzel op te lossen en de scramble-reeks opnieuw toe te passen).

- 4g1) Uitzondering: voor de 6x6x6 Kubus, 7x7x7 Kubus en Megaminx is het niet nodig om de stand van de puzzel te corrigeren, ter beoordeling van de WCA Delegate.

Artikel 5: Puzzeldefecten

- 5a) Voorbeelden van puzzeldefecten zijn losgekomen onderdelen, op de plaats gedraaide stukjes en loszittende schroeven / kapjes / stickers.
- 5b) Als tijdens een poging een puzzel defect optreedt, kan de deelnemer ervoor kiezen om het defect te herstellen en de poging voort te zetten, of om de poging te stoppen.
 - 5b1) Als een deelnemer ervoor kiest om de puzzel te herstellen, moeten ze alleen de defecte onderdelen repareren. Gereedschap en/of delen van andere puzzels moeten niet worden gebruikt om de puzzel te repareren. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - 5b2) Herstelacties aan een puzzel moeten de deelnemer geen enkel voordeel opleveren bij het oplossen van de puzzel. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - 5b3) Toegestane herstelacties:
 - * 5b3a) Als er onderdelen zijn uitgevallen of van plaats zijn veranderd, kan de deelnemer ze terugplaatsen.
 - * 5b3b) Als de deelnemer na het repareren van de puzzel, maar vóór het einde van de poging, vindt dat de puzzel onoplosbaar is, moet de deelnemer maximaal 4 stukjes demonteren en opnieuw in elkaar zetten om de puzzel oplosbaar te maken.
 - * 5b3c) Als de puzzel onoplosbaar is en oplosbaar kan worden gemaakt door een enkel hoekstuk te draaien, kan de deelnemer het hoekstuk corrigeren door het op zijn plaats te draaien zonder de puzzel te demonteren.
 - 5b4) Tijdens een geblinddoekte fase (zie [Regulation B4](#)), moeten alle reparaties geblinddoekt worden uitgevoerd. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - 5b5) Als aan het einde van de poging sommige delen van de puzzel fysiek zijn gescheiden of niet volledig zijn geplaatst, zijn de volgende regels van toepassing:
 - * 5b5a) Als het gaat om één of meer delen zonder gekleurde vlakken, wordt de puzzel als opgelost beschouwd.
 - * 5b5b) Als het gaat om één deel met een gekleurd vlak, wordt de puzzel als opgelost beschouwd.
 - * 5b5c) Als het gaat om meer dan één deel met een gekleurd vlak, wordt de puzzel als onopgelost beschouwd (DNF).
 - * 5b5d) Als het gaat om één of meer delen met meer dan één gekleurd vlak, wordt de puzzel als onopgelost beschouwd (DNF).
 - * 5b5e) Reglement [5b5c](#) en [5b5d](#) hebben voorrang op [5b5a](#) en [5b5b](#).

Artikel 7: Omgeving

- 7b) Toeschouwers moeten ten minste op 1,5 meter afstand van de wedstrijdtafels blijven wanneer deze in gebruik zijn.
- 7c) Er moet speciale aandacht worden besteed aan de verlichting van het wedstrijdgebied. De verlichting dient neutraal te zijn, zodat deelnemers gemakkelijk onderscheid kunnen maken tussen de kleuren op de puzzels.
- 7e) Het wedstrijdgebied moet rookvrij zijn.
- 7f) Wedstrijdtafel:
 - 7f1) Definities:
 - * 7f1a) Stackmat: De Speed Stacks Stackmat timer en een bijpassende mat van volledige grootte.
 - * 7f1b) Mat: De mat van de Stackmat.
 - * 7f1c) Timer: De timer van de Stackmat, of een stopwatch (voor langere pogingen).
 - * 7f1d) Oppervlak: het vlakke oppervlak waarop de Stackmat is geplaatst. De mat wordt als een deel van het oppervlak beschouwd. De timer wordt niet als een deel van het oppervlak beschouwd.
 - 7f2) De Stackmat timer moet op de mat worden bevestigd en op het oppervlak worden geplaatst, met de timer aan de zijkant van de mat die zich het dichtst bij de deelnemer bevindt.
 - * 7f2a) Uitzondering: voor Oplossen Met Voeten moet de Stackmat direct op de vloer worden geplaatst. De timer kan op de zijkant van de mat worden geplaatst die zich het verst van de deelnemer vandaan bevindt.
- 7h) Het wedstrijdgebied moet een deelnemersgebied hebben.
 - 7h1) Het organisatie-team kan eisen dat een deelnemer die is opgeroepen om deel te nemen binnen het deelnemersgebied moet blijven totdat de deelnemer alle pogingen voor de ronde heeft voltooid.

Artikel 8: Wedstrijden

- 8a) Een officiële WCA wedstrijd moet:
 - 8a1) zijn goedgekeurd door de WCA Board.

- 8a2) de WCA Reglementen volgen.
- 8a3) een toegewezen WCA Delegate aanwezig hebben.
- 8a4) worden aangekondigd op de WCA website ten minste vier weken voor aanvang van de wedstrijd. Uitzondering: in speciale gevallen kunnen wedstrijden worden aangekondigd tot twee weken voor aanvang, ter beoordeling van de WCA Board.
- 8a6) publiek toegankelijk zijn.
- 8a7) de authentieke Speed Stacks Stackmat timer (Generation 2, Generation 3 Pro Timer, of Generation 4 Pro Timer) gebruiken voor tijdmeting.
- 8a8) open staan voor iedereen die deel wil nemen.
- 8f) Als WCA Reglementen tijdens een wedstrijd niet correct worden nageleefd, kunnen de resultaten naar eigen goeddunken van de WCA Board worden gewijzigd.

Artikel 9: Wedstrijdonderdelen

- 9a) De WCA regelt wedstrijden voor mechanische puzzels die worden bediend door groepen stukjes te draaien, beter bekend als 'twisty puzzles'.
- 9b) De officiële wedstrijdonderdelen van de WCA zijn:
 - 9b1) 3x3x3 Kubus, 2x2x2 Kubus, 4x4x4 Kubus, 5x5x5 Kubus, 3x3x3 Met Één Hand, 3x3x3 Met Voeten, Clock, Megaminx, Pyraminx, Skewb en Square-1.
 - * 9b1a) Het format voor deze wedstrijdonderdelen is: 'Average of 5'. Voor een gecombineerde ronde is het format 'Best of 2' voor de eerste fase en 'Average of 5' voor de tweede fase. Uitzondering: in speciale gevallen kan het format voor deze wedstrijdonderdelen 'Best of X' zijn (waarbij X is 1, 2 of 3), ter beoordeling van het WCA Board.
 - 9b2) 3x3x3 Met Minste Draaien, 6x6x6 Kubus en 7x7x7 Kubus.
 - * 9b2a) De ronde formaten voor deze wedstrijdonderdelen zijn: 'Best of X' (waarbij X is 1 of 2) en 'Mean of 3'.
 - 9b3) 3x3x3 Geblinddoekt, 4x4x4 Geblinddoekt, 5x5x5 Geblinddoekt, en 3x3x3 Meervoudig Geblinddoekt.
 - * 9b3a) Het format voor deze wedstrijdonderdelen is: 'Best of X' (waarbij X is 1, 2 of 3).
 - * 9b3b) Voor 3x3x3 Geblinddoekt erkent de WCA ook 'Mean of 3' ranglijsten en records gebaseerd op de tijden van 'Best of 3' rondes.
- 9f) De resultaten van een ronde worden als volgt gemeten:
 - 9f1) Alle getimede resultaten onder de 10 minuten worden gemeten en afgekapt tot en met honderdsten van seconden. Alle getimede gemiddelden van minder dan 10 minuten worden gemeten en afgekapt tot en met honderdsten van seconden.
 - 9f2) Alle getimede resultaten en gemiddelden boven de 10 minuten worden gemeten en afgerond naar de dichtstbijzijnde seconde (bijvoorbeeld x.4 wordt x, x.5 wordt x+1).
 - 9f4) Het resultaat van een poging wordt geregistreerd als DNF (Did Not Finish) als de poging is gediskwalificeerd of onopgelost / onvoltooid.
 - 9f5) Het resultaat van een poging wordt geregistreerd als DNS (Did Not Start) als de deelnemer in aanmerking komt voor een poging, maar deze weigert.
 - 9f6) Voor 'Best of X' -rondes krijgt elke deelnemer X pogingen toegewezen. Het beste resultaat van deze pogingen bepaalt de rangorde van de deelnemer in de ronde.
 - 9f7) Voor 'Best of X' -rondes is een DNF of DNS het slechtst mogelijke resultaat.
 - 9f8) Voor 'Average of 5' -rondes worden aan deelnemers 5 pogingen toegewezen. Van deze 5 pogingen worden de beste en slechtste pogingen verwijderd. Het rekenkundig gemiddelde van de resterende 3 pogingen bepaalt de rangorde van de deelnemer in de ronde.
 - 9f9) Voor 'Average of 5' -rondes mag een DNF of DNS meetellen als het slechtste resultaat van de deelnemer van de ronde. Als een deelnemer meer dan één DNF en/of DNS resultaat in de ronde heeft, is het gemiddelde resultaat van deze deelnemer voor de ronde DNF.
 - 9f10) Voor 'Mean of 3' -rondes worden aan de deelnemers 3 pogingen toegewezen. Het rekenkundig gemiddelde van de 3 pogingen bepaalt de rangorde van de deelnemer in de ronde.
 - 9f11) Voor 'Mean of 3' -rondes is het gemiddelde resultaat voor de ronde DNF, als de deelnemer ten minste één DNF of DNS resultaat heeft.
 - 9f12) Voor 'Best of X' -rondes worden rangordes bepaald op basis van het beste resultaat per deelnemer. De volgende regels worden gebruikt om de resultaten te vergelijken:
 - * 9f12a) Voor getimede resultaten wordt 'beter' gedefinieerd als een kortere tijd.
 - * 9f12b) Voor 3x3x3 Met Minste Draaien wordt 'beter' gedefinieerd als een kortere lengte van de oplossing.

- * 9f12c) Voor Meervoudig Geblinddoekt worden rangordes bepaald op basis van het aantal opgeloste puzzels minus het aantal niet opgeloste puzzels, waarbij een groter verschil beter is. Als het verschil kleiner is dan 0, of als slechts 1 puzzel is opgelost, wordt de poging als onopgelost beschouwd (DNF). Als deelnemers hetzelfde resultaat behalen, worden rangordes bepaald op basis van de totale tijd, waarbij de kortere geregistreerde tijd beter is. Als deelnemers hetzelfde resultaat en dezelfde tijd behalen, worden rankings bepaald op basis van het aantal puzzels dat de deelnemers niet konden oplossen, waarbij minder onopgeloste puzzels beter is.
- 9f13) Voor 'Mean of 3' en 'Average of 5'-rondes, worden rangordes bepaald op basis van de volgorde van de gemiddelden van de deelnemers, waarbij 'beter' wordt gedefinieerd als de kortere tijd.
- 9f14) Voor 'Mean of 3' en 'Average of 5'-rondes, als twee of meer deelnemers identieke gemiddelde resultaten behalen, worden rangordes bepaald op basis van de beste poging per deelnemer, waarbij 'beter' wordt gedefinieerd als de kortere tijd.
- 9f15) Deelnemers die hetzelfde resultaat behalen in een ronde krijgen een identieke rangorde voor de ronde.
- 9g) Een gecombineerde ronde bestaat uit twee fasen van pogingen, waarbij deelnemers doorgaan naar de tweede fase als ze tijdens de eerste fase aan een afgesproken cut-off voldoen.
 - 9g2) Of een deelnemer naar de volgende fase van een gecombineerde ronde gaat, moet worden bepaald op basis van het resultaat (alle deelnemers met een beter resultaat dan x) van de eerste fase (zie [Regulation 9f12](#)).
- 9i) Resultaten van officiële WCA wedstrijden moeten worden vermeld op de WCA wereldranglijst.
 - 9i1) De WCA erkent de volgende typen regionale records: nationale records, continentale records en wereldrecords.
 - 9i2) Alle resultaten van een ronde worden officieel geteld op de laatste kalenderdatum van de ronde. Als een regionaal record meerdere keren wordt verbroken op dezelfde kalenderdatum, wordt alleen het beste resultaat erkend als het verbreken van dat regionale record.
 - 9i3) Als de WCA Reglementen voor een wedstrijdonderdeel worden gewijzigd, blijven bestaande regionale records staan totdat ze worden verbroken onder de nieuwe WCA Reglementen.
- 9j) Elk wedstrijdonderdeel moet maximaal eenmaal per wedstrijd worden gehouden.
- 9k) Alle deelnemers mogen deelnemen aan alle wedstrijdonderdelen van een wedstrijd, behalve in gevallen die specifiek zijn goedgekeurd door de WCA Board.
- 9l) Elke ronde moet worden voltooid voordat een volgende ronde van hetzelfde wedstrijdonderdeel begint.
- 9m) Wedstrijdonderdelen moeten maximaal vier rondes hebben.
 - 9m1) Rondes met 99 of minder deelnemers moeten maximaal twee volgende rondes hebben.
 - 9m2) Rondes met 15 of minder deelnemers moeten maximaal één volgende ronde hebben.
 - 9m3) Rondes met 7 of minder deelnemers mogen geen volgende ronde hebben.
- 9o) Gecombineerde rondes tellen als één ronde bij het tellen van het aantal rondes per wedstrijdonderdeel.
- 9p) Als een wedstrijdonderdeel meerdere rondes heeft, dan:
 - 9p1) Tenminste 25% van de deelnemers moet worden geëlimineerd tussen opeenvolgende rondes van hetzelfde wedstrijdonderdeel.
 - 9p2) De deelnemers die doorgaan naar de volgende ronde, moeten worden bepaald door rangorde (beste x deelnemers) of door resultaat (alle deelnemers met een beter resultaat dan x) in de voorgaande ronde.
 - * 9p2a) Voor elke ronde moeten de voorwaarden voor voortgang worden aangekondigd voordat de ronde start en deze mogen niet worden gewijzigd nadat de ronde is begonnen. Deze wijzigingen moeten worden aangebracht ter beoordeling van de WCA Delegate, die de eerlijkheid van de wijziging zorgvuldig moet overwegen.
 - 9p3) Als een gekwalificeerde deelnemer zich terugtrekt uit een ronde, kan hij/zij worden vervangen door de best gerangschikte niet-gekwalificeerde deelnemer uit de voorgaande ronde.
- 9s) Elke ronde van elk wedstrijdonderdeel moet een tijdslimiet hebben (zie [Regulation A1a](#)).

Artikel 10: Opgeloste Toestand

- 10b) Alleen de rusttoestand van de puzzel, nadat de timer is gestopt, wordt in aanmerking genomen.
- 10c) De puzzel kan in iedere oriëntatie zijn aan het einde van de poging.
- 10d) Alle delen van een puzzel moeten fysiek aan de puzzel bevestigd zijn en volledig in de vereiste posities zijn geplaatst. Uitzondering: zie [Regulation 5b5](#).
- 10e) Een puzzel is opgelost als alle gekleurde onderdelen zijn opgelost en alle delen correct zijn uitgelijnd binnen de onderstaande limieten:
 - 10e1) Voor elke twee aangrenzende delen (bijvoorbeeld twee evenwijdige, aangrenzende snedes van een kubus) van de puzzel die meer verkeerd uitgelijnd zijn dan de limiet die is beschreven in [Regulation 10f](#), wordt de puzzel geacht één extra beweging te vereisen om opgelost te zijn (zie 'Outer Block Turn Metric' in [Article 12](#)).

- 10e2) Als er geen verdere bewegingen nodig zijn om de puzzel naar de opgeloste toestand te brengen, wordt de puzzel beschouwd als opgelost zonder straf.
- 10e3) Als één beweging nodig is, wordt de puzzel beschouwd als opgelost met een tijds straf (+2 seconden).
- 10e4) Als meer dan één beweging nodig is, wordt de puzzel beschouwd als niet opgelost (DNF).
- 10f) Limieten voor aanvaardbare verkeerde uitlijning voor puzzels:
 - 10f1) $N \times N \times N$ puzzels: maximaal 45 graden.
 - 10f2) Megaminx: maximaal 36 graden.
 - 10f3) Pyraminx en Skewb: maximaal 60 graden.
 - 10f4) Square-1: maximaal 45 graden (U/D) of 90 graden (/).
- 10h) Puzzels die niet in dit artikel zijn gespecificeerd, worden beoordeeld op basis van de opgeloste toestand zoals gedefinieerd door het algemeen geaccepteerde doel van de puzzel.
 - 10h1) De opgeloste toestand van Clock wordt bereikt als alle achttien binnenste wijzerplaten naar 12 uur wijzen.

Artikel 11: Incidenten

- 11a) Incidenten zijn onder meer:
 - 11a1) Onjuiste uitvoering van procedures voor een wedstrijdonderdeel, door officials of deelnemers.
 - 11a2) Verstoringen of onderbrekingen (bijvoorbeeld stroomuitval, activering van een noodalarm).
 - 11a3) Defecte apparatuur.
- 11b) Als zich een incident voordoet, bepaalt de WCA Delegate een onpartijdige en passende manier van handelen.
- 11d) Als de WCA Reglementen niet volledig duidelijk zijn of als het incident niet onder de WCA Reglementen valt, moet de WCA Delegate een beslissing nemen op basis van eerlijke sportiviteit (zie [Regulation 11e3](#)).
- 11e) Als zich tijdens een poging een incident voordoet, kan de WCA Delegate een extra poging aan een deelnemer toekennen, ter vervanging van de poging tijdens welke het incident plaatsvond. De deelnemer moet op het moment van het incident mondeling of schriftelijk bij de judge en de WCA Delegate in beroep gaan, voordat de oorspronkelijke poging is voltooid, om in aanmerking te komen voor een extra poging. Een beroep garandeert de deelnemer geen extra poging.
 - 11e1) Als aan een deelnemer een extra poging wordt toegestaan, dient de extra poging te worden gedaan met behulp van een andere scramble-reeks. Deze scramble-reeks moet worden gegenereerd met behulp van een huidige officiële versie van een officieel WCA scramble-programma (zie [Regulation 4f](#)).
 - 11e2) Als een deelnemer een extra poging krijgt, moet de extra poging direct na de poging die de extra poging veroorzaakte worden uitgevoerd en moet de extra poging de originele regelmatig genummerde poging vervangen.
 - 11e3) Als het onduidelijk is of een incident dient te resulteren in een extra poging, kan aan de deelnemer een voorlopige extra poging worden toegestaan die alleen wordt gebruikt als later wordt vastgesteld dat een extra poging passend was (bijvoorbeeld door een beslissing van de WRC).
- 11f) Beslissingen over een incident kunnen worden ondersteund met video- of fotoanalyse, ter beoordeling van de WCA Delegate.

Artikel 12: Notaties

- 12a) Notaties voor alle $N \times N \times N$ puzzels:
 - 12a1) Face Moves:
 - * 12a1a) Met de klok mee, 90 graden: F (voorkant), B (achterkant), R (rechterkant), L (linkerkant), U (bovenkant), D (onderkant).
 - * 12a1b) Tegen de klok in, 90 graden: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180 graden: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Outer Block Moves (buitenste vlak plus aangrenzende binnenvlak; n is gedefinieerd als het totale aantal vlakken dat gedraaid moet worden; n mag weggelaten worden voor 2 vlakken):
 - * 12a2a) Met de klok mee, 90 graden: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Tegen de klok in, 90 graden: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) 180 graden: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Outer Block Turn Metric (OBTM) is gedefinieerd als:
 - * 12a3a) Iedere beweging in de categorieën Face Moves en Outer Block Moves wordt geteld als 1 draai.
 - * 12a3b) Iedere rotatie wordt geteld als 0 draaien.
- 12b) Rotaties voor alle $N \times N \times N$ puzzels:
 - 12b1) Met de klok mee, 90 graden: [f] of z, [b] of z', [r] of x, [l] of x', [u] of y, [d] of y'.
 - 12b2) Tegen de klok in, 90 graden: [f'] of z', [b'] of z, [r'] of x', [l'] of x, [u'] of y', [d'] of y'.

- 12b3) 180 graden: [f2] of z2, [b2] of z2, [r2] of x2, [l2] of x2, [u2] of y2, [d2] of y2.
- 12c) Notaties voor Square-1:
 - 12c1) Bewegingen worden aangebracht met één van de twee kleinste oppervlakken van de middenlaag aan de linkerkant van de voorkant.
 - 12c2) (x, y) betekent: draai de bovenste laag x keer 30 graden met de klok mee, draai de onderste laag y keer 30 graden met de klok mee. x en y moeten gehele getallen zijn van -5 tot en met 6, en kunnen niet allebei gelijk zijn aan 0.
 - 12c3) '/' betekent: draai de rechterhelft van de puzzel 180 graden.
 - 12c4) Telling voor for Square-1: (x, y) telt als één beweging, '/' counts as één beweging.
- 12d) Notaties voor Megaminx (alleen scrambling notatie):
 - 12d1) Face Moves:
 - * 12d1a) Met de klok mee, 72 graden: U (bovenkant).
 - * 12d1b) Tegen de klok in, 72 graden: U' (bovenkant).
 - 12d2) Andere bewegingen worden toegepast terwijl 3 stukjes links bovenaan de puzzel vastgehouden worden:
 - * 12d2c) Met de klok mee 144 graden draai van de hele puzzel, behalve het schijfje van de bovenste drie linker stukjes: R ++ (verticale segmenten), D ++ (horizontale segmenten).
 - * 12d2d) Tegen de klok in 144 graden draai van de hele puzzel, behalve het schijfje van de bovenste drie linker stukjes: R -- (verticale segmenten), D -- (horizontale segmenten).
- 12e) Notatie voor Pyraminx:
 - 12e1) De puzzel is georiënteerd met de onderkant volledig horizontaal en het voorvlak gericht naar de persoon die de Pyraminx vasthoudt.
 - 12e2) Met de klok mee, 120 graden: U (bovenste 2 lagen), L (linker 2 lagen), R (rechter 2 lagen), B (achterste 2 lagen), u (bovenste hoekpunt), l (linker hoekpunt), r (rechter hoekpunt), b (achterste hoekpunt).
 - 12e3) Tegen de klok in, 120 graden: U' (bovenste 2 lagen), L' (linker 2 lagen), R' (rechter 2 lagen), B' (achterste 2 lagen), u' (bovenste hoekpunt), l' (linker hoekpunt), r' (rechter hoekpunt), b' (achterste hoekpunt).
- 12g) Notaties voor Clock:
 - 12g1) De puzzel is georiënteerd met 12 uur bovenaan en één van beide zijden naar voren.
 - 12g2) Verplaats pinnen omhoog: UR (rechtsboven), DR (rechtsonder), DL (linksonder), UL (linksboven), U (beide bovenaan), R (beide rechts), D (beide onder), L (beide links), ALL (alle).
 - 12g3) Draai een wiel naast een opwaartse pen en beweeg alle pennen daarna naar beneden: x + (x keer met de klok mee draaien), x- (x keer tegen de klok in draaien).
 - 12g4) Draai de puzzel om zo dat 12 uur bovenaan blijft en beweeg dan alle pinnen naar beneden: y2
- 12h) Notaties voor Skewb:
 - 12h1) De puzzel is georiënteerd met drie kanten volledig zichtbaar, waarbij de bovenkant naar boven wijst.
 - 12h2) Met de klok mee, 120 graden: R (de laag rond de verst zichtbare hoekpunt rechtsonder), U (de laag rond de verst zichtbare bovenste hoekpunt), L (de laag rond de verste zichtbare hoekpunt linksonder), B (de laag rond de verste niet-zichtbare hoekpunt achter).
 - 12h3) Tegen de klok in, 120 graden: R' (de laag rond de verst zichtbare hoekpunt rechtsonder), U' (de laag rond de verst zichtbare bovenste hoekpunt), L' (de laag rond de verste zichtbare hoekpunt linksonder), B' (de laag rond de verste niet-zichtbare hoekpunt achter).

Artikel A: Speedsolving

- A1) Speedsolving pogingen moeten voldoen aan de volgende procedures.
 - A1a) Het organisatie-team moet tijdslimieten voor pogingen en/of rondes toepassen.
 - * A1a1) De standaard tijdslimiet per poging is 10 minuten, hoewel het organisatie-team een hogere of lagere tijdslimiet kan aankondigen.
 - * A1a2) Er kunnen cumulatieve tijdslimieten worden toegepast (bijvoorbeeld 3 pogingen met een cumulatieve tijdslimiet van 20 minuten - zie [Regulation A1a5](#)). De tijd die is verstreken in een DNF resultaat telt mee voor de cumulatieve tijdslimiet.
 - * A1a3) Voor elke ronde moeten eventuele tijdslimieten worden aangekondigd voordat de ronde start en deze mogen niet worden gewijzigd nadat de ronde is begonnen. Deze wijzigingen moeten worden aangebracht ter beoordeling van WCA Delegate, die de eerlijkheid van de wijziging zorgvuldig moet overwegen.
 - * A1a4) De deelnemer moet elke poging binnen de tijdslimiet beëindigen. Als een deelnemer de tijdslimiet voor een poging/ronde bereikt, stopt de judge onmiddellijk de poging en registreert het resultaat als DNF. Uitzondering: Meervoudig Geblinddoekt oplossen (zie [Regulation H1b1](#)).

- * A1a5) Een poging wordt beschouwd binnen de tijdslimiet te zijn als en alleen als het eindresultaat, na het toepassen van eventuele tijdstraffen, minder is dan de tijdslimiet. Uitzondering: Meervoudig Geblinddoekt oplossen (zie [Regulation H1b1](#)).
- A1b) Als de tijdslimiet voor een poging groter is dan 10 minuten, moet voor de tijdwaarneming een stopwatch worden gebruikt.
 - * A1b1) Naast de stopwatch moet een Stackmat worden gebruikt. Uitzondering: voor wedstrijdonderdelen zonder inspectie waarbij de deelnemer naar verwachting de 10 minuten overschrijdt, is het gebruik van de Stackmat optioneel.
 - * A1b2) Als een tijd van de Stackmat timer beschikbaar is, is dit de originele geregistreerde tijd. Anders is de tijd van de stopwatch de originele opgenomen tijd.
- A1c) Een deelnemer die deelneemt aan een wedstrijdonderdeel moet voldoen aan de vereisten van het wedstrijdonderdeel (bijvoorbeeld weten hoe de puzzel op te lossen). Een deelnemer mag niet deelnemen met de verwachting van een DNF resultaat of een opzettelijk slecht resultaat. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF) of diskwalificatie van het wedstrijdonderdeel (zie [Regulation 2j](#)), ter beoordeling van de WCA Delegate.
- A2) Scrambling:
 - A2a) Wanneer een deelnemer wordt opgeroepen voor een ronde, dient de deelnemer een puzzel in opgeloste vorm in te leveren bij de scrambler. De deelnemer wacht dan in het deelnemersgebied tot hij/zij geroepen wordt om deel te nemen.
 - A2b) Een scrambler scamblet de puzzel volgens de regels in [Article 4](#).
 - * A2b1) Voor Square-1 kan het organisatie-team besluiten om een dun voorwerp in de puzzel te plaatsen om te voorkomen dat onbedoelde bewegingen worden toegepast vóór het begin van de poging. Als deze voorwerpen worden gebruikt, moet dit worden aangekondigd aan de deelnemers voordat de ronde begint.
 - A2c) Nadat de scrambler de puzzel begint te scramblen, moet de deelnemer de puzzel niet zien tot de inspectiefase begint.
 - * A2c1) De scrambler plaatst een cover over de gescramblede puzzel die het onmogelijk maakt voor deelnemers of toeschouwers om een deel van de puzzel te zien. De cover blijft over de puzzel tot het begin van de poging.
 - A2d) Bij het overnemen van een puzzel van de scrambler, inspecteert de judge kort de puzzel om te zien of de puzzel grondige gescrambled is. Wanneer hier twijfels over zijn meldt de judge dit bij de scrambler, die vervolgens een gedetailleerde controle uitvoert.
 - * A2d1) Het organisatie-team kan scramblers de opdracht geven om extra maatregelen te nemen om ervoor te zorgen dat ze de juiste scramble-reeks hebben toegepast (bijvoorbeeld ondertekening van het scorebriefje om te bevestigen dat zij de correct genummerde scramble-reeks hebben toegepast en gecontroleerd hebben of deze overeenkomt met de afbeelding, of met behulp van een extra persoon als 'scramble checker').
 - A2e) De judge plaatst de puzzel in een willekeurige oriëntatie op de mat en zorgt ervoor dat de puzzel volledig bedekt blijft.
 - * A2e1) Het is de deelnemer niet toegestaan om een specifieke oriëntatie aan te vragen, en de judge mag de oriëntatie waarin hij/zij de puzzel op de mat plaatst niet beïnvloeden op basis van wat hij/zij weet of verwacht dat de staat van de puzzel is.
- A3) Inspectie:
 - A3a) De deelnemer mag de puzzel aan het begin van elke poging inspecteren.
 - * A3a1) De deelnemer krijgt maximaal 15 seconden om de puzzel te inspecteren en te beginnen met het oplossen.
 - A3b) De judge bereidt de timer voor door hem aan te zetten en zo nodig te resetten. Daarnaast bereidt de judge ook een stopwatch voor voor het timen van de inspectie.
 - * A3b1) Wanneer de judge denkt dat de deelnemer klaar is, vraagt de judge 'KLAAR?'. De deelnemer moet klaar zijn om de poging te starten binnen één minuut nadat hij/zij is opgeroepen voor de poging, anders verliest de deelnemer de poging (DNS), ter beoordeling van de judge.
 - * A3b2) De deelnemer begint de poging door te bevestigen dat hij/zij klaar is. De judge onthult de puzzel en begint de inspectie te timen.
 - A3c) De deelnemer mag de puzzel tijdens de inspectie oppakken.
 - * A3c1) De deelnemer mag geen bewegingen aan de puzzel aanbrengen tijdens de inspectie. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - * A3c2) Als de delen van de puzzel niet volledig zijn uitgelijnd, mag de deelnemer de vlakken uitlijnen, zolang de uitlijningen binnen de limieten blijven [Regulation 10f](#).
 - * A3c3) De deelnemer mag de timer resetten vóór het begin van de poging.

- * A3c4) Voor Square-1, als het gebruik van een dun voorwerp in de puzzel is voorgeschreven door het organisatieteam (see [Regulation A2b1](#)), mag de deelnemer het voorwerp tijdens de inspectie uit de puzzel verwijderen.
- A3d) Aan het einde van de inspectie plaatst de deelnemer de puzzel op de mat, in een willekeurige oriëntatie. Straf voor plaatsing buiten de mat: tijdstraf (+2 seconden).
 - * A3d2) Wanneer 8 seconden van de inspectie zijn verstreken, zegt de judge '8 SECONDEN'.
 - * A3d3) Wanneer 12 seconden van de inspectie zijn verstreken, zegt de judge '12 SECONDEN'.
- A4) Beginnen met oplossen:
 - A4b) De deelnemer gebruikt zijn vingers om de verhoogde sensorvlakken van de timer aan te raken. De handpalmen van de deelnemer moeten naar beneden gericht zijn en zich aan de zijkant van de timer bevinden die zich dicht bij de deelnemer bevindt. Straf: tijdstraf (+2 seconden).
 - * A4b1) De deelnemer mag geen fysiek contact hebben met de puzzel tussen de inspectie periode en het begin van het oplossen. Straf: tijdstraf (+2 seconden).
 - A4d) Als een Stackmat timer in gebruik is, start de deelnemer het oplossen door te bevestigen dat het groene lampje op de timer aan staat en vervolgens zijn handen van de timer te verwijderen (waardoor de timer wordt gestart).
 - * A4d1) De deelnemer moet beginnen met oplossen binnen 15 seconden na aanvang van de inspectie. Straf: tijdstraf (+2 seconden).
 - * A4d2) De deelnemer moet beginnen met oplossen binnen 17 seconden na aanvang van de inspectie. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - * A4d3) Als een stopwatch wordt gebruikt, start de judge de stopwatch zodra de deelnemer begint met oplossen.
 - A4e) Tijdstraffen voor het starten van het oplossen zijn cumulatief.
- A5) Tijdens het oplossen:
 - A5a) Tijdens het inspecteren of oplossen van de puzzel mag de deelnemer niet communiceren met iemand anders dan de judge en de WCA Delegate. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - A5b) Tijdens het inspecteren of oplossen van de puzzel mag de deelnemer geen assistentie ontvangen van iemand of een ander object dan het oppervlak (zie ook [Regulation 2i](#)). Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
- A6) Stoppen met oplossen:
 - A6a) De deelnemer stopt het oplossen door de puzzel los te laten en vervolgens de timer te stoppen. Als een stopwatch in gebruik is, stopt de judge de stopwatch zodra de deelnemer dit doet.
 - * A6a1) Wanneer een stopwatch als enige timer wordt gebruikt, beëindigt de deelnemer het oplossen door de puzzel los te laten en de judge te laten weten dat hij/zij het oplossen heeft gestopt. De judge stopt de stopwatch zodra de deelnemer dit doet.
 - * A6a2) Wanneer een stopwatch als enige timer wordt gebruikt, is de standaard melding van de deelnemer uit het loslaten van de puzzel(s) uit zijn handen en het plaatsen van zijn handen op het oppervlak, met de handpalmen naar beneden. De deelnemer en de judge kunnen voor het begin van de poging een andere passende melding afspreken.
 - A6b) De deelnemer is verantwoordelijk voor het correct stoppen van de Stackmat timer.
 - * A6b1) Als de timer stopt vóór het einde van de oplossing en de timer een tijd duidelijk onder 0,06 seconden laat zien, wordt de poging vervangen door een extra poging. Een deelnemer verliest het recht op de extra poging als de WCA Delegate bepaalt dat de timer opzettelijk is gestopt.
 - * A6b2) Als de timer stopt vóór het einde van de oplossing en een tijd van 0,06 seconden of meer aangeeft, dan is de poging gediskwalificeerd (DNF). Uitzondering: als de deelnemer kan aantonen dat de timer niet goed functioneert, kan een extra poging toegewezen worden, ter beoordeling van de WCA Delegate.
 - A6c) De deelnemer moet de puzzel volledig loslaten voordat hij/zij de timer stopt. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF). Uitzondering: als er geen draaien zijn toegepast na het stoppen van de timer en voor het loslaten van de puzzel, kan in plaats daarvan een tijdstraf (+2 seconden) worden toegekend, ter beoordeling van de judge.
 - A6d) De deelnemer moet de timer met beide handen stoppen, plat op de sensoren met de handpalmen naar beneden. Straf: tijdstraf (+2 seconden).
 - A6e) Na het loslaten van de puzzel mag de deelnemer de puzzel niet aanraken of verplaatsen totdat de judge de puzzel heeft geïnspecteerd. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF). Uitzondering: als er geen draaien zijn toegepast, kan in plaats daarvan een tijdstraf (+2 seconden) worden toegewezen, ter beoordeling van de judge.
 - A6f) De deelnemer mag de timer niet resetten totdat de judge het resultaat op het scorebriefje heeft genoteerd. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF), ter beoordeling van de judge.

- * A6f1) Als de deelnemer de timer reset voordat het resultaat volledig is vastgelegd, mag de judge het resultaat niet uit het geheugen of uit video- of fotografisch bewijsmateriaal noteren en moet hij/zij de poging in plaats daarvan diskwalificeren (DNF).
- A6g) De judge bepaalt of de puzzel is opgelost. De judge mag geen bewegingen maken of vlakken uitlijnen bij het onderzoeken van de puzzel. Uitzondering: voor Clock zal de judge gewoonlijk de puzzel moeten oppakken om beide kanten van de puzzel te verifiëren.
- A6h) In het geval van een geschil, moeten geen draaien of uitlijningen worden toegepast op de puzzel totdat het geschil is opgelost.
- A6i) Tjdsttraffen voor incorrect stoppen zijn cumulatief.
- A7) Vastleggen van het resultaat:
 - A7a) De judge vertelt de deelnemer het resultaat.
 - * A7a1) Als de judge vindt dat de puzzel is opgelost, zegt de judge 'OK'.
 - * A7a2) Als de judge een straf toekent, zegt de judge 'PENALTY'.
 - * A7a3) Als het resultaat DNF is, zegt de judge 'DNF'.
 - A7b) De judge noteert het resultaat op een score briefje en ondertekent bij het resultaat om te bevestigen dat het resultaat correct, volledig, correct geformatteerd en duidelijk leesbaar is.
 - * A7b1) Als straffen worden toegekend, registreert de judge de originele geregistreerde tijd die wordt weergegeven op de timer, samen met eventuele straffen. Het formaat dient 'X + T + Y = F' te zijn, waarbij X staat voor een som van tijdstraffen van begin en start van het oplossen, T staat voor de tijd weergegeven op de timer (de 'originele geregistreerde tijd'), Y staat voor een som van tijdstraffen van tijdens en na het oplossen, en F staat voor het eindresultaat (bijvoorbeeld $2 + 17,65 + 2 = 21,65$). Als X en/of Y 0 is, worden de 0-termen weggelaten (bijvoorbeeld $17,65 + 2 = 19,65$).
 - A7c) De deelnemer moet het geregistreerde resultaat controleren en het scorebriefje tekenen (of paraferen) om te bevestigen dat het resultaat correct, volledig, correct geformatteerd en duidelijk leesbaar is. Hiermee is de poging voltooid.
 - * A7c1) Als de deelnemer of de judge weigert het scorebriefje te accepteren en ondertekenen, moet het geschil opgelost worden door de WCA Delegate.
 - * A7c2) Als de deelnemer een poging ondertekent (of anderszins markeert) voordat hij/zij ermee is begonnen, verliest hij/zij de poging en wordt het resultaat als DNS beschouwd.
 - * A7c3) Als de deelnemer een poging ondertekent (of anderszins markeert) na het starten van de poging, maar voordat de judge het resultaat heeft vastgelegd, wordt de poging als onvoltooid beschouwd (DNF).
 - * A7c4) De deelnemer mag geen poging ondertekenen voordat de judge de poging heeft geregistreerd en ondertekend. De deelnemer is uiteindelijk verantwoordelijk om ervoor te zorgen dat hij/zij en de judge een poging hebben ondertekend. Als bij een poging één of beide handtekeningen ontbreken nadat de judge het scorebriefje aan de score-invoerder heeft overhandigd (zie [Regulation A7f](#)), wordt dit beschouwd als onvoltooid (DNF).
 - A7f) Wanneer het scorebriefje van een deelnemer voor een ronde is voltooid, overhandigt de judge het scorebriefje aan de score-invoerder.
 - A7g) Ter beoordeling van de WCA Delegate, kan een incident of een penalty veroorzaakt door de onervarenheid van een nieuwe deelnemer worden vervangen door een extra poging.

Artikel B: Geblinddoekt Oplossen

- B1) Standaard Speedsolving procedures worden gevolgd, zoals beschreven in [Article A](#) (Speedsolving). Aanvullende reglementen die de overeenkomstige procedures in [Article A](#) vervangen worden hieronder beschreven.
 - B1a) Er is geen inspectie periode.
 - B1b) De deelnemer levert zijn eigen blinddoek.
- B2) Starten van de poging:
 - B2a) De judge resets de timer(s) en vraagt 'KLAAR?!' zoals in [Regulation A3b1](#). De deelnemer moet klaar zijn om de poging te starten binnen één minuut nadat hij/zij is opgeroepen voor de poging, anders verliest de deelnemer de poging (DNS), ter beoordeling van de judge.
 - B2b) De deelnemer gebruikt zijn vingers om de verhoogde sensoroppervlakken van de timer aan te raken. De handpalmen van de deelnemer moeten naar beneden gericht zijn en zich aan de zijkant van de timer bevinden die zich het dichtst bij bevindt. Straf: tijdstraf (+2 seconden).
 - B2c) De deelnemer mag geen fysiek contact hebben met de puzzel vóór het begin van de poging. Straf: tijdstraf (+2 seconden).

- B2d) De deelnemer start de poging door zijn handen van de timer te verwijderen, waardoor de timer start. (Dit start ook het oplossen.)
 - * B2d1) De deelnemer verwijdert de cover van de puzzel nadat de timer is gestart.
- B2e) Als naast een Stackmat timer een stopwatch wordt gebruikt, start de judge de stopwatch zodra de deelnemer begint met het oplossen.
- B2f) Als een stopwatch in gebruik is als de enige timer, plaatst de deelnemer zijn handen op de tafel (in plaats van een Stackmat timer). Nadat bevestigd wordt klaar te zijn, begint de deelnemer door de cover te verwijderen. De judge start de stopwatch zodra de deelnemer het oplossen begint.
- B3) Memorisatiefase:
 - B3a) De deelnemer mag de puzzel oppakken tijdens de memorisatiefase.
 - B3b) De deelnemer mag geen fysieke aantekeningen maken. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - B3c) De deelnemer mag tijdens de memorisatiefase geen draaien op de puzzel toepassen. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
- B4) Geblinddoekte fase:
 - B4a) De deelnemer zet de blinddoek op om de geblinddoekte fase te starten.
 - B4b) De deelnemer mag geen draaien op de puzzel toepassen voordat hij/zij de blinddoek volledig heeft opgezet. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - B4c) De judge moet ervoor zorgen dat er een ondoorzichtig voorwerp tussen het gezicht van de deelnemer en de puzzel is terwijl de deelnemer aan het oplossen is.
 - * B4c1) In alle gevallen moet de deelnemer de blinddoek zodanig dragen dat zijn zicht op de puzzel nog steeds duidelijk geblokkeerd zou zijn als het ondoorzichtige voorwerp niet in de weg zou staan.
 - * B4c2) Als standaard dient de judge het object (bijvoorbeeld een vel papier of karton) tussen de deelnemer en de puzzel te plaatsen zolang de deelnemer de blinddoek draagt.
 - * B4c3) Als de judge en de deelnemer van tevoren akkoord gaan, kan de deelnemer ervoor kiezen de puzzel achter een geschikt object (bijvoorbeeld een muziekstandaard, het oppervlak van de tafel) te plaatsen tijdens de geblinddoekte fase.
 - B4d) De deelnemer mag de puzzel op geen enkel moment tijdens de geblinddoekte fase bekijken. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - B4e) Totdat de deelnemer de eerste zet op de puzzel uitvoert, kan de blinddoek verwijderd worden om terug te keren naar de memorisatie fase.
- B5) Stoppen met oplossen:
 - B5a) Wanneer de Stackmat timer wordt gebruikt, stopt de deelnemer het oplossen door de puzzel los te laten en vervolgens de timer te stoppen.
 - B5b) Bij gebruik van een stopwatch stopt de deelnemer het oplossen door de puzzel weer op het oppervlak te plaatsen en de judge te laten weten dat hij/zij het oplossen heeft gestopt. Op dat moment stopt de judge de stopwatch.
 - B5c) Als de deelnemer de puzzel niet aanraakt, kan de blinddoek verwijderd worden voordat de timer gestopt wordt. De puzzel mag niet aangeraakt worden tot het einde van de poging. Straf voor het aanraken van de puzzel: diskwalificatie van de poging (DNF).

Artikel C: Oplossen Met Één Hand

- C1) Standaard Speedsolving procedures worden gevolgd, zoals beschreven in [Article A](#) (Speedsolving). Aanvullende reglementen die de overeenkomstige procedures in [Article A](#) vervangen worden hieronder beschreven.
 - C1b) Tijdens het oplossen, moet de deelnemer maar één hand gebruiken om de puzzel op te lossen. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - * C1b2) Als er een defect aan de puzzel optreedt en de deelnemer kiest ervoor om het te repareren, moet de puzzel gerepareerd worden met alleen de oplossende hand. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - * C1b3) Als andere lichaamsdelen van de deelnemer in contact komen met de puzzel of delen van de puzzel zonder de bedoeling van de deelnemer en zonder draaien toe te passen, wordt dit niet beschouwd als het oplossen van de puzzel, ter beoordeling van de judge.
 - C1c) Tijdens het oplossen, als een deelnemer de puzzel met één hand oplost, mogen zij de puzzel niet met de andere hand aanraken. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).

Artikel D: Oplossen Met Voeten

- D1) Standaard Speedsolving procedures worden gevolgd, zoals beschreven in [Article A](#) (Speedsolving). Aanvullende reglementen die de overeenkomstige procedures in [Article A](#) vervangen worden hieronder beschreven.
 - D1a) Tijdens de poging moet de deelnemer op een stoel zitten, op de wedstrijdvloer zitten, of staan.
 - D1b) Tijdens het oplossen, moet de deelnemer alleen de voeten en het oppervlak gebruiken om de puzzel op te lossen. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
- D3) Beginnen met oplossen:
 - D3a) De deelnemer plaatst zijn voeten op de timersensoren.
 - D3b) De deelnemer verwijdert zijn/haar voeten van de timersensoren om het oplossen te starten.
- D4) Stoppen met oplossen:
 - D4a) De deelnemer stopt de timer door zijn/haar voeten op de timersensoren te plaatsen.

Artikel E: Oplossen Met Minste Draaien

- E2) Procedure voor Oplossen Met Minste Draaien:
 - E2a) De judge verstrekt een scramble-reeks aan alle deelnemers. De judge start dan de stopwatch en roept 'GO'.
 - E2b) Alle deelnemers hebben een totale tijdslimiet van 60 minuten om een oplossing te bedenken.
 - * E2b1) De judge dient na 55 minuten 'NOG 5 MINUTEN' aan te kondigen en moet 'STOP' aankondigen na 60 minuten.
 - E2c) Na 60 minuten moet elke deelnemer de jury een leesbaar geschreven oplossing geven met de naam van de deelnemer, met behulp van de notatie die is gedefinieerd voor Outer Block Turn Metric (beschreven in [Regulation 12a](#)). Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - E2d) De lengte van de oplossing wordt berekend in Outer Block Turn Metric (zie [Regulation 12a](#)).
 - * E2d1) De deelnemer is een maximale oplossingslengte van 80 (verplaatsingen en rotaties) toegestaan.
 - E2e) De oplossing van de deelnemer mag niet rechtstreeks worden afgeleid van een deel van de scramble-reeks. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF), ter beoordeling van de WCA Delegate.
 - * E2e1) De WCA Delegate kan de deelnemer vragen om het doel van elke zet in zijn/haar oplossing uit te leggen, ongeacht de scramble-reeks. Als de deelnemer geen geldige verklaring kan geven, wordt de poging gediskwalificeerd (DNF)
- E3) De deelnemer mag tijdens de poging de volgende objecten gebruiken. Straf voor het gebruik van niet-toegestane objecten: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - E3a) Papier en pennen (beide verstrekt door de judge).
 - E3b) 3x3x3 Kubussen (maximaal 3, zelf meenemen), zoals beschreven in [Article 3](#).
 - E3c) Stickers (zelf meenemen).
 - E3d) Stopwatch of horloge (zelf meenemen) om de verstreken tijd bij te houden, als deze is goedgekeurd door de WCA Delegate.

Artikel F: Oplossen van Clock

- F1) Standaard Speedsolving procedures worden gevolgd, zoals beschreven in [Article A](#) (Speedsolving). Aanvullende reglementen die de overeenkomstige procedures in [Article A](#) vervangen worden hieronder beschreven.
- F2) De judge plaatst de gescramblede puzzel op de mat in een staande positie.
- F3) Aan het einde van de inspectie periode plaatst de deelnemer de puzzel in een staande positie. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).
 - F3a) De deelnemer mag de posities van de pinnen niet veranderen van hun gescramblede posities vóór het begin van het oplossen. Straf: diskwalificatie van de poging (DNF).

Artikel H: Oplossen van Meervoudig Geblinddoekt

- H1) De standaardprocedures voor geblinddoekt oplossen worden gevolgd, zoals beschreven in [Article B](#) (Blindfolded Solving). Aanvullende reglementen die de overeenkomstige procedures in [Article B](#) vervangen worden hieronder beschreven.
 - H1a) Vóór een poging moet de deelnemer het aantal puzzels (minstens 2) die hij/zij wil proberen bij het organisatieteam inleveren.

- * H1a1) Het is een deelnemer niet toegestaan om het aantal puzzels te wijzigen nadat hij/zij zijn/haar aantal bij het organisatieteam heeft ingediend.
- * H1a2) Een deelnemer kan verzoeken om zijn inzending privé te houden totdat alle deelnemers hun aantallen hebben ingeleverd. Zodra alle deelnemers hun aantallen hebben gerapporteerd, wordt de informatie openbaar (een deelnemer kan bijvoorbeeld naar de aantallen van andere deelnemers vragen voordat hij/zij met zijn/haar poging begint).
- * H1a3) Vóór de poging moeten de gescramblede puzzels op een willekeurige manier op de tafel worden geplaatst, terwijl ervoor gezorgd wordt dat ze volledig bedekt blijven. De puzzels dienen zo vierkant mogelijk in vorm te worden geplaatst (bijvoorbeeld 8 puzzels dienen in 2 rijen te worden gerangschikt met 3 puzzels en 1 rij met 2 puzzels).
- H1b) Als een deelnemer minder dan 6 puzzels probeert, is een tijdslimiet van 10 minuten maal het aantal puzzels in de poging toegewezen, anders is de tijdslimiet 60 minuten.
 - * H1b1) De deelnemer kan het einde van de poging op elk moment aangeven. Als en wanneer de tijdslimiet is bereikt, stopt de judge de poging. De poging wordt vervolgens gescoord; de tijdslimiet voor de poging telt als de originele geregistreerde tijd.
- H1d) Tijdsstraffen voor de puzzels van de poging zijn cumulatief.

Artikel Z: Optionele Reglementen

Organisatieteams kunnen optionele voorschriften vaststellen om het beheer van de wedstrijd te vergemakkelijken, ter beoordeling van de WCA Board.

- Z1) Het organisatieteam kan deelnemers vragen om tijdens de registratie puzzels in te leveren.
- Z2) Het organisatieteam kan het aantal wedstrijdonderdelen per deelnemer beperken.
- Z3) Het organisatieteam kan deelnemers selecteren die zich rechtstreeks kwalificeren voor bepaalde rondes van bepaalde wedstrijdonderdelen op basis van de resultaten van specifieke eerdere wedstrijden.
- Z4) Het organisatieteam kan het aantal deelnemers per wedstrijdonderdeel of per wedstrijd beperken, op basis van 'wie het eerst komt, wie het eerst maalt' of op basis van kwalificatieresultaten of ranglijsten in de WCA wereldranglijst van een eerder aangekondigde kalenderdatum. Als het aantal deelnemers per wedstrijdonderdeel of per wedstrijd beperkt is, zijn de volgende regels van toepassing:
 - Z4a) Als de limiet voor een wedstrijd of wedstrijdonderdeel wordt bereikt vóór de wedstrijd, mag het organisatieteam geen inschrijvingen op locatie accepteren voor de wedstrijd of het wedstrijdonderdeel.
 - Z4b) Deelnemerslimieten dienen gelijktijdig met de wedstrijd te worden aangekondigd. Eventuele wijzigingen van de limieten van deelnemers zijn ter beoordeling van de WCA Board.
 - Z4c) Als er meer dan één registratieperiode is, moet het organisatieteam elke extra registratieperiode aankondigen ten minste 48 uur voordat deze begint.
- Z5) Het organisatieteam kan deelnemers verbieden deel te nemen aan specifieke combinaties van wedstrijdonderdelen.

WCA Richtlijnen

Versie: 1 januari 2018

[\[wca-regulations-translations:ee0084d\]](#)

Opmerkingen

Vertaling

Let op dat vertalingen geen officiële versies zijn, zelfs als ze beschikbaar worden gesteld op de WCA website voor het gemak. Als er een verschil is tussen de vertaling en de (huidige officiële) Engelse versie, moet de Engelse versie worden gebruikt.

WCA Richtlijnen

De WCA Richtlijnen zijn aanvullend op de [WCA Reglementen](#). Zie de Reglementen voor meer informatie over de WCA.

Nummering

De Richtlijnen zijn genummerd in overeenstemming met gerelateerde Reglementen. Let op: meerdere Richtlijnen kunnen overeenkomen met dezelfde Reglementen en sommige Richtlijnen komen overeen met Reglementen die niet meer bestaan.

Labels

Om informatiever te zijn, wordt elke Richtlijn geïdentificeerd met een van de volgende labels. Merk op dat dit moet worden behandeld als metadata, niet als een beschrijving van belang.

- [AANVULLING] Aanvullende informatie ter aanvulling op de Reglementen.
- [VERDUIDELIJKING] Informatie om mogelijke vragen over de interpretatie van de Reglementen te beantwoorden.
- [UITLEG] Informatie die de bedoeling van de Reglementen verduidelijkt.
- [AANBEVELING] Iets wat niet verplicht is, maar wat indien mogelijk dient te worden gedaan.
- [HERINNERING] Informatie die door andere Reglementen/Richtlijnen kan worden beantwoord, maar waarvan de relevantie de moeite van het herhalen waard is.
- [VOORBEELD] Een voorbeeld van hoe een Reglement moet worden toegepast.

Contents

Artikel 1: Officials

- 1c+) [VERDUIDELIJKING] 'De WCA Delegate' verwijst naar iedereen die de rol van WCA Delegate bij een wedstrijd vervult.
- 1c3+) [AANBEVELING] Resultaten dienen te worden opgeleverd aan het einde van de laatste dag van de wedstrijd.
- 1c3++) [AANVULLING] Fysieke documenten (bijvoorbeeld scorebriefjes, geschreven oplossingen van Oplossen Met Minste Draaien) moeten minimaal één maand worden bewaard. Digitale gegevens (bijvoorbeeld scramble reeksen, resultaten) moeten permanent worden bewaard.
- 1c3b+) [VERDUIDELIJKING] Als er meerdere groepen zijn, is het niet nodig om te identificeren welke deelnemer in welke groep zat.
- 1c4+) [AANBEVELING] Correcties op de resultaten dienen uiterlijk een week na de wedstrijddatum te worden opgeleverd.
- 1c10+) [VERDUIDELIJKING] Het is voldoende om beschikking te hebben tot een digitale versie van de Reglementen.
- 1h+) [AANBEVELING] Per groep deelnemers dient dezelfde scramble-reeks te worden gebruikt. Verschillende groepen dienen verschillende scramble reeksen te gebruiken.
- 1h++) [AANBEVELING] Alle pogingen in de laatste ronde van een wedstrijdonderdeel, evenals alle pogingen Oplossen Met Minste Draaien, dienen dezelfde scramble-reeksen hebben voor alle deelnemers (d.w.z. slechts één groep).
- 1h1+) [VERDUIDELIJKING] Scramblers/judges dienen alleen andere deelnemers in dezelfde groep te scramblen/judgen als het belangrijk is voor de logistiek van de wedstrijd.
- 1h1++) [VERDUIDELIJKING] Bij Oplossen Met Minste Draaien, kunnen judges de deelnemers in hun eigen groep beoordelen voordat ze hun poging hebben voltooid (d.w.z. tijdens de wedstrijd).

Artikel 2: Deelnemers

- 2c+) [AANVULLING] Nieuwe deelnemers moeten zich registreren met hun officiële naam. Ze kunnen zich registreren met een aanvullende redelijke bijnaam, ter beoordeling van de WCA Delegate.

- 2c++) [AANVULLING] Deelnemers mogen geen opzettelijk misleidende informatie verstrekken. Terugkerende deelnemers dienen informatie te verstrekken die consistent is met informatie uit het verleden (bijvoorbeeld de exacte naam en WCA ID).
- 2c1+) [AANVULLING] De vereisten voor een voltooide registratie moeten duidelijk worden vermeld op de wedstrijd website.
- 2c1++) [VOORBEELD] Het organisatieteam kan bijvoorbeeld eisen dat een bevestigingsmail dient te worden beantwoord vóór een bepaalde datum, dat de registratiekosten vooruit betaald worden of dat verschuldigde registratiekosten van eerdere wedstrijden betaald dienen te worden. Het organisatieteam moet de eerlijkheid van de vereisten zorgvuldig overwegen.
- 2d+) [AANVULLING] De geboortedatum en contactgegevens moeten speciaal worden beveiligd.
- 2d++) [AANBEVELING] Als een derde partij (bijvoorbeeld een journalist) het organisatieteam vraagt om in contact te komen met een of meerdere deelnemers, moet eerst aan de deelnemer(s) toestemming worden gevraagd.
- 2e+) [VERDUIDELIJKING] Als een deelnemer meerdere nationaliteiten heeft, kan hij/zij kiezen welk land hij/zij vertegenwoordigt bij zijn/haar eerste wedstrijd.
- 2e++) [AANVULLING] De WCA Delegate dient van elke nieuwe deelnemer ook de naam en geboortedatum te verifiëren door middel van documenten (bijvoorbeeld een paspoort) tijdens zijn/haar eerste wedstrijd.
- 2e3+) [VERDUIDELIJKING] Staatloze deelnemers hebben geen nationale records en rankings, noch continentale records en rankings.
- 2h+) [VERDUIDELIJKING] Deelnemers mogen blootsvoets zijn voor het Oplossen Met Voeten.
- 2i1b+) [VERDUIDELIJKING] Dit omvat relevante apparaten die zijn uitgeschakeld of losgekoppeld.
- 2j2+) [VOORBEELD] Als een deelnemer bijvoorbeeld wordt gediskwalificeerd voor een wedstrijdonderdeel omdat hij/zij niet verschijnt voor de laatste ronde, blijven zijn/haar resultaten uit eerdere rondes geldig.
- 2s+) [HERINNERING] Speciale voorzieningen moeten worden vermeld in het Delegate Report.

Artikel 3: Puzzels

- 3a+) [VERDUIDELIJKING] Deelnemers mogen puzzels van elke redelijke grootte gebruiken, ter beoordeling van de WCA Delegate.
- 3a++) [AANVULLING] Standaard dient een deelnemer dezelfde puzzel te gebruiken voor opeenvolgende pogingen in een Speedsolving ronde. Een deelnemer kan van puzzels wisselen tussen pogingen, ter beoordeling van de judge of de WCA Delegate.
- 3a+++) [VERDUIDELIJKING] Deelnemers mogen puzzels van andere deelnemers lenen om te gebruiken in de wedstrijd.
- 3a1+) [VERDUIDELIJKING] Deelnemers kunnen worden gediskwalificeerd als ze geen puzzel kunnen inleveren nadat ze zijn opgeroepen (bijvoorbeeld als ze van plan waren een puzzel te gebruiken die een andere deelnemer momenteel gebruikt, en daarom op dit moment geen puzzel kunnen inleveren).
- 3d1b+) [VERDUIDELIJKING] Patronen hoeven niet op elk vlak aanwezig te zijn, maar alleen op vlakken waar geen duidelijke kleur kan worden gevonden. Stukken mogen geen kenmerken hebben (bijvoorbeeld texturen, patroon onregelmatigheden) die ze significant van soortgelijke stukken onderscheiden.
- 3h+) [VERDUIDELIJKING] Puzzels kunnen intern worden verfijnd door schuren, smeren of modificaties die de stabiliteit verbeteren (bijvoorbeeld magneten).
- 3h++) [VOORBEELD] Voorbeelden van verbeteringen zijn: nieuwe bewegingen zijn mogelijk, normale draaien zijn onmogelijk, meer stukken of vlakken zijn zichtbaar, kleuren aan de achterkant van de puzzel zijn zichtbaar, draaien worden automatisch gedaan of de puzzels hebben meer/verschillende opgeloste toestanden.
- 3h2+) [VERDUIDELIJKING] In het verleden waren 'stickerloze' puzzels niet toegestaan. Deze puzzels zijn nu wel toegestaan.
- 3h2++) [VERDUIDELIJKING] 'Stickerloze' puzzels die aanzienlijk verschillen van de meeste in massa geproduceerde 'stickerloze' puzzels zijn alleen toegestaan ter beoordeling van de WCA Delegate.
- 3j+) [HERINNERING] In het verleden waren delen met reliëf en gegraveerde delen toegestaan. Deze zijn niet langer toegestaan.
- 3j++) [VERDUIDELIJKING] Op Clock mogen pinnen niet van andere pinnen van dezelfde kant te onderscheiden zijn.
- 3j2+) [VERDUIDELIJKING] Op Clock worden de negen binnenste klokvlakken aan één kant als gelijke stukken beschouwd.
- 3l+) [AANVULLING] Logo's kunnen een redelijk ontwerp hebben dat geen opvallend voordeel oplevert (bijvoorbeeld codering informatie die kan worden gebruikt om vals te spelen) en het gekleurde gedeelte duidelijk herkenbaar laat. Onconventionele logo's zijn alleen toegestaan ter beoordeling van de WCA Delegate.
- 3l++) [VERDUIDELIJKING] In het verleden waren puzzels met logo's toegestaan voor geblinddoekte wedstrijdonderdelen. Dergelijke puzzels zijn niet meer toegestaan.

Artikel 4: Scramblen

- 4b1+) [[HERINNERING](#)] De WCA Delegate mag nooit scramble-reeksen opnieuw genereren om andere reeksen te filteren. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om de scramble-reeksen voor een wedstrijd te bekijken en de volledige set opnieuw te genereren om 'rechtvaardigere' scramble-reeksen te genereren.
- 4b2+) [[VERDUIDELIJKING](#)] In het algemeen moeten alle officiële scramble-reeksen geheim worden gehouden tijdens de wedstrijd en samen worden gepubliceerd na het einde van de wedstrijd (zie [Regulation 1c3a](#)). In sommige gevallen (bijvoorbeeld wereldrecords), kan het organisatie-team specifieke scramble-reeksen eerder na het einde van een ronde vrijgeven.
- 4b4+) [[VERDUIDELIJKING](#)] Alle pogingen die binnen het tijdsbestek zijn gestart, volgen de standaard oplossingsprocedure (d.w.z. ze worden niet gestopt wanneer het tijdsbestek van de relevante scramble-reeks verloopt).
- 4d+) [[VERDUIDELIJKING](#)] Sommige puzzels gebruiken standaard kleurenschema's, behalve dat wit is vervangen door zwart. In dit geval is zwart de donkerste kleur en deze mag niet als wit worden behandeld.
- 4d++) [[AANVULLING](#)] Het is toegestaan dat de puzzel van oriëntatie wijzigt wanneer hij van de scrambler naar de wedstrijdtafel wordt verplaatst, zolang niemand probeert de willekeurigheid van de oriëntatie te beïnvloeden (zie [Regulation A2e1](#)).
- 4f+) [[AANBEVELING](#)] De WCA Delegate dient van tevoren voldoende scramble-reeksen te genereren voor de gehele wedstrijd, inclusief extra scramble-reeksen voor extra pogingen.
- 4f++) [[HERINNERING](#)] Als de WCA Delegate extra scramble-reeksen genereert tijdens de wedstrijd, moeten de scramble-reeksen worden opgeslagen (zie [Regulation 1c3a](#)).

Artikel 5: Puzzeldefecten

- 5b5+) [[VOORBEELD](#)] Voorbeelden van fysiek losgekomen delen, resulterend in een opgeloste staat: één kapje van 3x3x3 centrumvlak, één middenstuk van een grote kubus, een binnenstuk van een grote kubus.
- 5b5++) [[VOORBEELD](#)] Voorbeelden van fysiek losgekomen delen, resulterend in een 'DNF': twee kapjes van 3x3x3 centrumvlakken, twee middenstukken van een grote kubus, een 3x3x3 randstuk, een 4x4x4 randstuk ('wing'), elke combinatie van twee stukken die beide gekleurde delen hebben.
- 5b5+++)
[[VOORBEELD](#)] Voorbeeld van fysiek bevestigde maar niet volledig geplaatste onderdelen, resulterend in een opgeloste staat: een 5x5x5-middenstuk dat op zijn plek is gedraaid.
- 5b5++++)
[[VOORBEELD](#)] Voorbeeld van fysiek bevestigde maar niet volledig geplaatste onderdelen, resulterend in een 'DNF': een deels losgekomen 3x3x3 randstuk.
- 5c+) [[HERINNERING](#)] Als een deelnemer een puzzeldefect heeft, geeft dit hem geen recht op een extra poging.

Artikel 6: Prijzen/onderscheidingen

- 6a+) [[AANVULLING](#)] Prijzen of onderscheidingen kunnen aan de deelnemers worden gegeven volgens de aankondiging van de wedstrijd.
- 6b+) [[AANBEVELING](#)] Deelnemers moeten de prijsuitreiking bijwonen om prijzen of onderscheidingen te ontvangen.
- 6b1+) [[AANBEVELING](#)] De prijsuitreiking moet worden gehouden op de wedstrijdlocatie, binnen een uur na het einde van het laatste wedstrijdonderdeel.
- 6c+) [[AANBEVELING](#)] Winnaars van prijzen of onderscheidingen dienen bereid te zijn om te praten met journalisten of met andere media die over de wedstrijd berichten.
- 6d+) [[AANBEVELING](#)] Organisatieteams van wedstrijden dienen certificaten te hebben voor alle winnaars van wedstrijdonderdelen, ondertekend door de leider van het organisatie-team en door de WCA Delegate.

Artikel 7: Omgeving

- 7d+) [[AANVULLING](#)] De temperatuur van het wedstrijdgebied dient 21 tot 25 graden Celsius zijn.
- 7f1a+) [[VERDUIDELIJKING](#)] Een mat van volledige grootte moet een minimale afmeting hebben van 30 cm (van links naar rechts) bij 25 cm (van voren naar achteren).
- 7h2+) [[AANVULLING](#)] De deelnemers in het deelnemersgebied mogen de puzzels niet zien van de deelnemers die hun pogingen uitvoeren.

Artikel 8: Wedstrijden

- 8a5+) [[AANBEVELING](#)] De wedstrijd moet minstens 12 deelnemers hebben.
- 8a7+) [[AANVULLING](#)] Organisatoren moeten sterk overwegen wijzigingen aan te brengen om Stackmat-timers robuuster te maken tegen veel voorkomende incidenten, zoals het moeilijker maken om de knoppen per ongeluk in te drukken (bijvoorbeeld door O-ringen rond de knoppen te bevestigen) en de batterij steviger vast te zetten (bijvoorbeeld door het batterijcompartiment op te vullen).

Artikel 9: Wedstrijdonderdelen

- 9b+) [AANVULLING] Het format voor de finale van een wedstrijdonderdeel is bij voorkeur 'Average of 5' of 'Mean of 3'.
- 9b++) [AANVULLING] Andere wedstrijdonderdelen dan vermeld in [Regulation 9b](#) kunnen tijdens een wedstrijd worden gehouden, maar worden als niet-officieel beschouwd en worden daarom niet opgenomen in de officiële resultaten van de wedstrijd.
- 9b3b+) [VERDUIDELIJKING] De 'Mean of 3' statistiek heeft geen invloed op de rangorde van de deelnemer in een 'Best of 3' -ronde (die gebaseerd is op het beste resultaat). De WCA erkent dit ondanks dat het geen format is.
- 9f1+) [VOORBEELD] Als de timer 12.678 voor een poging weergeeft, is de oorspronkelijke tijd 12.67 (laat cijfers na een honderdste van een seconde vervallen). Een judge kan de precieze tijd op het scorebriefje schrijven (en de precisie behouden bij het berekenen van tijdstraffen), zolang de score-invoerder de tijd afkapt voor de officiële resultaten.
- 9f4+) [UITLEG] Het resultaat van een poging is DNF alleen als de deelnemer de poging is begonnen door aan te geven dat hij/zij klaar is (zie [Regulation A3b2](#)) maar de poging werd gediskwalificeerd.
- 9f5+) [VERDUIDELIJKING] Het resultaat van een poging is DNS als de deelnemer in aanmerking kwam voor de poging en niet startte (zie [Regulation A3b2](#)). Als de deelnemer niet in aanmerking kwam voor een poging (bijvoorbeeld in een gecombineerde ronde), heeft hij/zij geen resultaat voor de poging.
- 9p2+) [VERDUIDELIJKING] Resultaat verwijst naar de single of het gemiddelde dat de rangorde in de overeenkomstige ronde bepaalt.
- 9q+) [AANBEVELING] Wedstrijdonderdelen en rondes dienen minstens 2 deelnemers hebben.

Artikel 10: Opgeloste Toestand

- 10e1+) [VERDUIDELIJKING] Voor Square-1, vanwege de vormveranderende eigenschap van de puzzel, verschilt de metriek voor foutieve uitlijningen gedefinieerd in [Regulation 10f4](#) van de metriek voor de notatie, gebruikt door het scramble-programma en gedefinieerd in [Regulation 12c4](#).
- 10f+) [UITLEG] De limieten voor verkeerde uitlijning zijn zo gekozen dat ze een natuurlijke cutoff bieden tussen de ene stand van een puzzel (zonder straf) en de andere staat één zet verder.
- 10f4+) [VERDUIDELIJKING] Bij het tellen van de draaien in het geval van een verkeerde uitlijning aan het einde van een oplossing, worden x en y afzonderlijk beschouwd. Voorbeeld: (5, 1) wordt als één verkeerde uitlijning beschouwd, (5, 5) wordt als twee verkeerde uitlijningen beschouwd.
- 10h1+) [AANVULLING] De opgeloste stand van Clock wordt niet beïnvloed door losse of gepopte pinnen.

Artikel 11: Incidenten

- 11e+) [VERDUIDELIJKING] Aangezien een beroep niet gegarandeerd succesvol is, kan de deelnemer ervoor kiezen de timer actief te houden terwijl hij/zij in beroep gaat, en de poging te hervatten indien nodig.
- 11e1+) [HERINNERING] De extra poging moet worden gescrambeld met behulp van een niet-aangepaste scramble-reeks gegenereerd door een officieel scramble-programma (zie [Regulation 4f](#), [Guideline 4f+](#)).
- 11e2+) [AANVULLING] Als een extra poging zelf tot nog een extra poging leidt, moet de deelnemer extra pogingen blijven doen totdat er een geldige extra poging is om de oorspronkelijke, regelmatig genummerde poging te vervangen.
- 11e2++) [VOORBEELD] Stel dat een deelnemer 5 regelmatig genummerde pogingen heeft, en #2 tot extra pogingen leidt. De deelnemer moet extra pogingen doen totdat er een geldige extra poging is om #2 te vervangen. Stel dat later een nieuwe poging tot extra pogingen leidt, dan dient de deelnemer op dezelfde manier door te gaan als voor #2.

Artikel A: Speedsolving

- A1a2+) [AANVULLING] In het geval van een cumulatieve tijdslimiet registreert de judge de oorspronkelijk geregistreerde tijd voor een DNF op het scorebriefje tussen haakjes, bijvoorbeeld 'DNF (1:02.27)'.
- A1a2++) [VERDUIDELIJKING] Cumulatieve tijdslimieten kunnen van gelden voor een enkele ronde of een combinatie van rondes van verschillende wedstrijdonderdelen.
- A1a2++++) [VERDUIDELIJKING] In het geval van een cumulatieve tijdslimiet, wordt het resultaat van elke resterende poging in de ronde geregistreerd als DNS (Did Not Start) nadat een deelnemer de tijdslimiet heeft bereikt.
- A1a2+++++) [AANVULLING] Als een cumulatieve tijdslimiet voor een enkel wedstrijdonderdeel of een combinatie van wedstrijdonderdelen geldt, hebben dergelijke wedstrijdonderdelen geen vaste tijdslimiet per oplossing.
- A1a2++++++) [VERDUIDELIJKING] Wedstrijdonderdelen waarbij een tijdslimiet per poging is vastgelegd in de Reglementen (3x3x3 Met Minste Draaien en 3x3x3 Meervoudig Gebblinddoekt) mogen geen cumulatieve tijdslimiet hebben.
- A1a3+) [HERINNERING] Het organisatie-team en de WCA Delegate moeten er rekening mee houden dat tijdslimieten de strategieën van de deelnemers beïnvloeden (bijvoorbeeld de eerste twee pogingen overhaasten in de hoop in een gecombineerde ronde een cutoff te halen) en dat het veranderen van tijdslimieten na het begin van de ronde sommige deelnemers ten onrechte kan benadelen.

- A1a4+) [\[HERINNERING\]](#) Als een deelnemer per ongeluk toegestaan is de tijdslimiet te overschrijden, moet de tijdslimiet met terugwerkende kracht worden toegepast en moeten de judge, de deelnemer en de WCA Delegate worden geïnformeerd (zie [Regulation 1g2](#)). Judges moeten altijd op de hoogte zijn van de tijdslimiet voor een huidige poging (die kan afhangen van eerdere pogingen, in het geval van een cumulatieve tijdslimiet).
- A1c+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) WCA Delegates dienen hun discretie alleen gebruiken om te voorkomen dat deelnemers een ernstige nadelige invloed op de wedstrijd hebben (bijvoorbeeld verspilling van tijd en/of middelen). Deelnemers mogen niet worden gediskwalificeerd voor een 'slecht' resultaat wanneer zij naar hun beste vermogen presteren.
- A2c1+) [\[HERINNERING\]](#) In het verleden zijn scorebriefjes gebruikt om puzzels te bedekken waarbij sommige zijden zichtbaar waren. Dit is niet langer toegestaan.
- A3c3+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) De deelnemer kan de timer vóór/tijdens de inspectiefase resetten als de judge dit per ongeluk naliet te doen. Het is echter de verantwoordelijkheid van de judge om ervoor te zorgen dat de timer is gereset (zie [Regulation A3b](#)). Als de deelnemer probeert de puzzel op te lossen met een timer die de judge niet heeft gereset (dwz de deelnemer voert een inspectie uit, plaatst de handen op de timer voor een redelijke tijdspanne, ervan uitgaat dat de timer normaal start en begint met het oplossen van de de puzzel), dan moet de poging worden vervangen door een extra poging, ter beoordeling van de WCA Delegate.
- A3c4+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) Als een dun voorwerp wordt gebruikt in de puzzel, mag de judge het voorwerp niet uit naam van de deelnemer verwijderen.
- A3c4++) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) De deelnemer mag het voorwerp tijdens het oplossen verwijderen, als dit tijdens de inspectie niet is gedaan (bijvoorbeeld omdat het is vergeten).
- A5b+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) Tijdens het inspecteren of het oplossen van de puzzel, kan de deelnemer de puzzel met elk deel van zijn lichaam aanraken. Uitzondering: Oplossen Met Één Hand en Oplossen Met Voeten (zie [Regulation C1b](#) en [Regulation D1b](#)).
- A6b+) [\[UITLEG\]](#) De arbitraire waarde van 0,06 seconden werd gekozen om tegemoet te komen aan zorgen over storingen in de Stackmat-timer.
- A6e+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) Als de puzzel na het stoppen van de timer op de schoot van de deelnemer valt, wordt dit beschouwd als het aanraken van de puzzel.
- A6g+) [\[AANVULLING\]](#) Terwijl de judge bepaalt of hij een straf moet toewijzen wegens een verkeerde uitlijning, mag de judge de puzzel niet aanraken.
- A7c+) [\[AANVULLING\]](#) Als een door een deelnemer ondertekend resultaat onvolledig of onleesbaar blijkt te zijn, moet dit worden geïnterpreteerd als de slechtste redelijke manier (bijvoorbeeld '1:05' wordt als 1:05.99 beschouwd, '25X3' wordt als 25,73 beschouwd als X een 1 of een 7 kan zijn). Gegeven dat de Stackmat-timer een tijd van X:0Y.ss als X:Y.ss weergeeft, moet een ontbrekend tiental waarschijnlijker worden geacht dan een ontbrekend cijfer (bijvoorbeeld '1:2.27' wordt als 1:02.27 beschouwd). De judge die een dubbelzinnig resultaat heeft ondertekend, kan worden gevraagd om dit te verduidelijken, naar goeddunken van de score-invoerder.
- A7c4+) [\[AANVULLING\]](#) Ontbrekende handtekeningen kunnen worden hersteld als de verantwoordelijke judge en/of deelnemer kan worden getraceerd, naar goeddunken van de score-invoerder.
- A7g+) [\[VOORBEELD\]](#) Voorbeelden van incidenten die een nieuwe deelnemer een extra poging zouden kunnen geven: niet wachten op het groene licht, de timer niet goed starten of stoppen, de inspectietijd overschrijden vanwege een misverstand over het starten van een oplossing of andere procedurele tijdsstraffen.
- A7g++) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) Er kan niet worden afgezien van individuele straffen voor nieuwe deelnemers. Een volledige extra poging moet worden toegestaan.
- A7g+++)[\[AANBEVELING\]](#) De WCA Delegate moet een grotere discretie gebruiken bij het toekennen van meer dan één extra poging aan dezelfde nieuwe deelnemer. Als er meer dan één extra poging wordt toegestaan, moet dit voor een ander incident zijn.

Artikel B: Geblinddoekt Oplossen

- B1+) [\[HERINNERING\]](#) De deelnemer moet een puzzel gebruiken zonder texturen, markeringen of andere kenmerken die soortgelijke stukken onderscheiden (zie [Regulation 3k](#)). Dit moet speciale aandacht krijgen bij Geblinddoekt Oplossen.
- B1b+) [\[AANBEVELING\]](#) Blinddoeken moeten voor gebruik door de WCA Delegate worden gecontroleerd.

Artikel C: Oplossen Met Één Hand

- C1b+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) De deelnemer mag beide handen gebruiken tijdens de inspectie.
- C1b++) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) De deelnemer hoeft niet dezelfde oplos-hand te gebruiken voor verschillende pogingen van dezelfde ronde.
- C1b+++)[\[HERINNERING\]](#) Gebruik van het oppervlak is toegestaan tijdens het oplossen of repareren van de puzzel.

Artikel D: Oplossen Met Voeten

- D1b+) [\[VERDUIDELIJKING\]](#) De deelnemer mag sokken dragen tijdens het oplossen.

- D1b++) [VERDUIDELIJKING] In het verleden moesten deelnemers de puzzel inspecteren met hun voeten voor het Oplossen Met Voeten. Ze mogen de puzzel nu aanraken met hun handen of een ander deel van hun lichaam tijdens inspectie (zie [Guideline A5b+](#)).
- D1c+) [HERINNERING] Tijdens het repareren van puzzeldefecten mogen andere lichaamsdelen de puzzel niet raken.

Artikel E: Oplossen Met Minste Draaien

- E2b+) [VERDUIDELIJKING] Een deelnemer kan ervoor kiezen om een poging vroegtijdig te stoppen door een oplossing vóór de tijdslimiet in te leveren.
- E2c+) [VERDUIDELIJKING] Hoewel de judge een standaard formulier kan aanbieden aan deelnemers om oplossingen in te dienen, kan een deelnemer een oplossing op een ander stuk papier indienen, zolang een enkele reeks draaien ondubbelzinnig wordt aangegeven als de ingediende oplossing. (Merk op dat het stuk papier van de judge moet komen [Regulation E3a.](#))
- E2c++) [VERDUIDELIJKING] De oplossing van de deelnemer mag alleen moves gebruiken die precies zijn gedefinieerd in [Regulation 12a](#). Voorbeelden van notaties en draaien die niet zijn toegestaan in de wedstrijd: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [VERDUIDELIJKING] Deelnemers mogen geen oplossingen bedenken die komen uit een deel van de scramble-reeks, en oplossingen mogen geen significante delen bevatten die overeenkomen met de inverse scramble-reeks.
- E2e++) [VOORBEELD] Voorbeeld van oplossingen die dienen te leiden tot een diskwalificatie van de poging (DNF): oplossingen die beginnen met dezelfde 4 of meer draaien als de inverse scramble-reeks.
- E3d+) [VERDUIDELIJKING] Stopwatches of horloges die door een deelnemer worden gebruikt, mogen geen functies hebben die de deelnemer kunnen helpen een oplossing te vinden.
- E3d++) [VERDUIDELIJKING] Deelnemers moeten een eigen stopwatch of horloge niet beschouwen als de officiële tijd, en moeten hun oplossing indienen nadat de judge 'STOP' heeft gezegd.

Artikel H: Oplossen van Meervoudig Geblinddoekt

- H1b1+) [HERINNERING] De poging wordt niet gediskwalificeerd bij het bereiken van de tijdslimiet, dit is zo vanwege uitzonderingen voor Oplossen van Meervoudig Geblinddoekt (zie [Regulation A1a4](#) en [Regulation A1a5](#)).
- H1b1++) [AANVULLING] De judge kan de deelnemer toestaan om de poging onofficieel voort te zetten, maar de poging moet eerst worden gestopt en beoordeeld, geheel in overeenstemming met de Reglementen.
- H1d+) [VOORBEELD] Voorbeeld: Stel dat een deelnemer 10 puzzels probeert, het oplossen stopt met een tijd van 59:57 en twee tijdstraffen heeft. Het eindresultaat is $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$ (zie ook [Regulation A1a5](#)).
- H1d++) [VOORBEELD] Voorbeeld: Stel dat een deelnemer 10 puzzels probeert, de judge stopt de deelnemer na 60 minuten en de poging heeft twee tijdstraffen. Het eindresultaat is $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$.

Artikel Z: Optionele Reglementen

- Z4+) [VERDUIDELIJKING] In het geval van een deelnemerslimiet op basis van kwalificatieresultaten of positie op de WCA-wereldranglijst van een eerder aangekondigde kalenderdatum, moet het organisatie-team slechts één type resultaat gebruiken (dat wil zeggen single of average/mean).
- Z4b+) [VOORBEELD] Voorbeelden van redenen die een wijziging van de deelnemerslimiet rechtvaardigen nadat de wedstrijd is aangekondigd: de locatie is gewijzigd of het aantal registraties is hoger dan verwacht.