

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Règlement WCA

Version : 19 Juin 2017

[[wca-regulations-translations:4da9f5b](#)]

Notes

Traduction

La traduction de ce document a été réalisée par [Philippe Virouleau](#), et s'appuie sur les précédents travaux de Guillaume Erbibou, Pierre Calendini, et Gilles Roux.

Des efforts sont faits pour que cette traduction soit constamment à jour, elle n'a rien d'officielle bien que présente sur le site officiel de la WCA. Elle est fournie à titre informatif : seule la version anglaise fait foi en cas de différence.

Règlement et Recommandations WCA

Le Règlement WCA contient l'ensemble des règles qui s'appliquent lors de toutes les compétitions officielles reconnues par la World Cube Association.

Le Règlement WCA est également complété par les [Recommandations WCA](#). Le Règlement devrait être considéré comme un document complet, mais les Recommandations contiennent des informations et explications additionnelles.

Formulation

L'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture. Elle n'a aucune intention discriminatoire.

L'utilisation des mots "doit", "ne doit pas", "devrait", "ne devrait pas", et "peut" correspondent respectivement aux mots "must", "must not", "should", "should not", et "may" tels que définis dans le [RFC 2119](#).

Informations sur internet

Site internet de la World Cube Association : www.worldcubeassociation.org.

Documents originaux du Règlement WCA : www.worldcubeassociation.org/regulations.

Règlement WCA au [format PDF](#).

Sources

Le développement du Règlement et des Recommandations est public [sur GitHub](#).

Le développement des traductions est public [sur GitHub](#).

La traduction française est maintenue dans [ce dépôt](#).

Contact

Pour les questions et retours, merci de contacter le [WCA Regulations Committee \(WRC\)](#).

Pour les questions et retours sur la traduction, merci de contacter [Philippe Virouleau](#).

Contenu

Note : les numéros des articles et des règles ne sont pas réassignés lors d'une suppression de règles, il peut donc y avoir des sauts dans la numérotation.

Article 1 : Officiels

- 1a) Une compétition doit comprendre un Délégué WCA et une équipe organisatrice (composée d'une ou plusieurs personnes) avec les officiels suivant : des juges, des mélangeurs, et des teneurs de score.
- 1b) L'équipe organisatrice d'une compétition est responsable de l'organisation avant, pendant, et après la compétition.
- 1c) Le Délégué WCA peut déléguer ses responsabilités aux autres membres de l'équipe organisatrice, mais est responsable de la manière dont celles ci sont assurées. Le Délégué WCA d'une compétition est en charge de :
 - 1c1) Rendre compte au Bureau de la WCA du respect du Règlement au cours de la compétition, du déroulement général de la compétition, et des incidents survenus. Le compte-rendu doit être soumis au Bureau de la WCA avant la fin de la semaine suivant la fin de la compétition.
 - 1c3) Envoyer les résultats de la compétition à l'équipe des résultats de la WCA, au plus tard une semaine après la fin de la compétition.
 - * 1c3a) Toutes les séquences de mélange utilisées lors d'une compétition doivent être envoyées avec les résultats de cette compétition.
 - * 1c3b) Les séquences de mélanges doivent être annotées avec les épreuves, les tours, et les groupes pour lesquels elles ont été utilisées.
 - 1c4) Envoyer les corrections aux résultats de la compétition à l'Équipe des Résultats de la WCA.
 - 1c5) Conseiller les autres officiels lorsque c'est nécessaire.
 - 1c6) Approuver toutes les épreuves et tous les formats d'épreuves d'une compétition, avant que la compétition ne débute, et au cours de celle-ci quand il est nécessaire de procéder à des changements.
 - 1c7) Décider de la disqualification d'un compétiteur de la compétition.
 - 1c8) Fournir les mélanges.
 - 1c9) Prendre les décisions concernant les changements dans le planning des épreuves. Dans de tels cas, une annonce doit être faite à tous les compétiteurs.
 - 1c10) Rendre disponible une copie du Règlement WCA pendant la compétition.
- 1e) Chaque épreuve doit avoir un ou plusieurs juges.
 - 1e1) Un juge d'une épreuve est en charge de l'exécution des procédures relatives à l'épreuve.
 - * 1e1a) Un juge peut juger plusieurs compétiteurs simultanément, à la discrétion du Délégué WCA, tant que le juge est capable de s'assurer que tout le Règlement WCA est respecté à tout moment.
 - 1e2) Chaque compétiteur doit être disponible pour juger. Si l'équipe organisatrice exprime le besoin d'un compétiteur pour juger, celui-ci ne peut être exempté que pour une raison légitime (par exemple : ne pas être à l'aise avec un casse-tête), à la discrétion du Délégué WCA. Pénalité : Disqualification de la compétition (voir : [Règle 2k](#)).
- 1f) Chaque épreuve doit avoir un ou plusieurs mélangeurs. Exception : Résolution optimisée.
 - 1f1) Un mélangeur applique des séquence de mélanges afin de préparer des casse-tête pour des essais.
 - 1f2) Chaque compétiteur doit être disponible pour mélanger. Si l'équipe organisatrice exprime le besoin d'un compétiteur pour mélanger, celui-ci ne peut être exempté que pour une raison légitime (par exemple : ne pas être à l'aise avec la notation de mélange), à la discrétion du Délégué WCA. Pénalité : disqualification de la compétition (voir : [Règle 2k](#)).
- 1g) Chaque épreuve doit avoir un ou plusieurs teneurs de scores.
 - 1g1) Un teneur de score est en charge de l'enregistrement des résultats.
 - 1g2) Les modifications de résultats sur une feuille de score ne sont permises qu'à la discrétion du Délégué WCA.
- 1h) Les compétiteurs d'un même tour d'une épreuve peuvent être répartis en groupes.
 - 1h1) Les juges et les mélangeurs d'un tour donné ne devraient pas juger ou mélanger au sein de leur groupe avant d'avoir terminé tous leurs essais pour le tour. Ils peuvent juger ou mélanger au sein de leur groupe à la discrétion du Délégué WCA, mais l'équipe organisatrice doit s'assurer que les juges et les mélangeurs ne puissent pas voir les mélanges pour les essais qu'ils n'ont pas encore effectués.
- 1j) Tous les officiels peuvent participer à la compétition.
- 1k) Les officiels peuvent cumuler plusieurs rôles (par exemple : membre de l'équipe organisatrice, Délégué WCA, juge, teneur de score, mélangeur).

Article 2 : Compétiteurs

- 2a) Toute personne peut participer à une compétition WCA dès lors qu'elle :
 - 2a1) Accepte le Règlement de la WCA.
 - 2a2) Satisfait aux prérequis de la compétition, lesquels doivent être clairement annoncés avant la compétition.

- 2a3) N'est pas suspendue par le Bureau de la WCA.
- 2b) Les compétiteurs âgés de moins de 18 ans doivent préalablement obtenir de leurs parents ou de leur tuteur légal la permission de s'inscrire et de participer.
- 2c) Les compétiteurs s'inscrivent en fournissant toutes les informations dont l'équipe organisatrice à besoin (dont : nom complet, pays, date de naissance, sexe, coordonnées, épreuves choisies).
 - 2c1) Un compétiteur ne peut pas participer sans une inscription complète, comme définie par l'équipe organisatrice.
- 2d) Le nom complet, le pays, le sexe, et les résultats d'un compétiteur sont considérées comme des informations publiques. Toutes les autres informations personnelles sont considérées comme confidentielles, et ne doivent pas être divulguées en dehors de l'équipe organisatrice sans l'accord du compétiteur.
- 2e) Les compétiteurs doivent représenter un pays dont ils ont la nationalité. Le Délégué WCA devrait vérifier la nationalité représentée au moyen d'un document officiel (par exemple : carte d'identité) à leur première compétition. Si un compétiteur n'est pas capable de prouver la nationalité sous laquelle il s'est inscrit, ce compétiteur peut être disqualifié rétroactivement et/ou suspendu, à la discrétion du Bureau de la WCA.
 - 2e1) La liste des pays que l'on peut représenter est définie par la Liste des Pays Reconnus de la WCA.
 - 2e2) Les compétiteurs ayant plusieurs nationalités peuvent changer le pays qu'ils représentent, pour leur première compétition d'une année civile donnée.
 - 2e3) Les compétiteurs n'ayant pas de nationalité peuvent participer en tant qu'"Apatride".
- 2f) Les compétiteurs doivent respecter les règlements du lieu et se conduire de manière correcte.
- 2g) Les compétiteurs doivent rester calmes à l'intérieur de l'espace de compétition. Les discussions sont autorisées, mais elles doivent être d'un volume sonore raisonnable, et ne pas se dérouler à proximité des personnes en train de concourir.
 - 2g3) Les compétiteurs dans la Zone des Compétiteurs ne doivent pas communiquer entre eux à propos des mélanges des casse-tête du tour en cours. Pénalité : disqualification du compétiteur de l'épreuve en cours, à la discrétion du Délégué WCA.
- 2h) Les compétiteurs doivent être entièrement habillés sur le lieu de la compétition. À la discrétion du Délégué WCA, des compétiteurs peuvent être disqualifiés pour vêtements inappropriés.
- 2i) Pendant qu'ils concourent, les compétiteurs ne doivent pas utiliser d'équipement sonore, ni d'autres équipements électroniques (tels que téléphones portables, lecteurs MP3, dictaphones ou éclairages supplémentaires).
 - 2i1) Les compétiteurs peuvent utiliser certains dispositifs non électroniques qui ne lui donne pas un avantage déloyal, à la discrétion du Délégué WCA. Cela inclut :
 - * 2i1a) Aides physiques et médicales portées par le compétiteur (telles que lunettes, attelle, aide auditive). Exception à la règle 2i : l'aide médicale peut être électronique si le compétiteur n'a pas d'alternative non-électronique confortable (par exemple si le compétiteur a une aide auditive ou un pacemaker).
 - * 2i1b) Les boules Quies et cache-oreilles (mais pas les casques anti-bruit électroniques).
 - 2i2) Les compétiteurs peuvent utiliser des caméras aux emplacements utilisés pour la résolution, à la discrétion du Délégué WCA. Les restrictions suivantes s'appliquent du début de l'essai à l'arrêt de la résolution. Pénalité pour ne pas respecter une restriction : disqualification de l'essai (DNF).
 - * 2i2a) Chaque écran de caméra doit être vierge ou hors de la vue du compétiteur (voir : règle A5b).
 - * 2i2b) Le compétiteur ne doit pas interagir avec une caméra allumée (par exemple la tenir, la porter, la manipuler). Exception : le compétiteur peut porter une caméra sur sa tête, tant qu'elle est hors de sa vue, et qu'il n'interagit pas avec elle (hormis le fait de la porter).
- 2j) Le Délégué WCA peut disqualifier un compétiteur d'une épreuve particulière.
 - 2j1) Si un compétiteur est disqualifié d'une épreuve, quelle qu'en soit la raison, il ne peut plus effectuer d'autres essais dans l'épreuve.
 - 2j2) Si un compétiteur est disqualifié au cours d'une épreuve, ses précédents résultats restent valides. Exception : triche ou escroquerie (voir : Règle 2k2a).
- 2k) Le compétiteur peut être disqualifié d'une ou plusieurs épreuves, à la discrétion du Délégué WCA, si celui-ci :
 - 2k1) Ne se présente pas à temps pour son enregistrement à la compétition.
 - 2k2) Est suspecté de tricherie ou d'escroquer les officiels au cours de la compétition.
 - * 2k2a) Le Délégué WCA peut disqualifier n'importe quel résultat suspect.
 - 2k3) Se comporte de façon illégale, violente, indécente ou endommage intentionnellement les installations du lieu de la compétition ou les biens personnels de quiconque pendant la compétition.
 - 2k4) Perturbe la compétition, ou distrait les compétiteurs pendant la compétition.
 - 2k5) Refuse de respecter le Règlement WCA pendant la compétition.

- 2l) Un compétiteur peut être disqualifié immédiatement ou après un avertissement, selon la nature et la gravité de l'infraction.
 - 2l1) Suite à une disqualification, un compétiteur ne peut prétendre à aucun remboursement d'une quelconque dépense qu'il aurait engagée pour participer à la compétition.
- 2n) Les compétiteurs peuvent adresser une contestation verbale au Délégué WCA.
 - 2n1) Les contestations sont uniquement possibles pendant la compétition, dans les trente minutes suivant la décision contestée, et avant le début du tour d'épreuve suivant.
 - 2n2) La contestation doit être traitée par le Délégué WCA avant le début du tour d'épreuve suivant.
 - 2n3) Le compétiteur doit accepter la décision finale du Délégué WCA. Pénalité : disqualification du compétiteur de la compétition.
- 2s) Les compétiteurs ayant un handicap leur empêchant de respecter une ou plusieurs règles du Règlement WCA peuvent demander des aménagements spéciaux au Délégué WCA. Les compétiteurs demandant de tels aménagements devraient contacter l'équipe organisatrice et le Délégué WCA au moins deux semaines avant la compétition.
- 2t) Chaque compétiteur doit comprendre et se familiariser avec le Règlement WCA avant la compétition.
- 2u) Les compétiteurs doivent être présents et prêt à concourir quand ils sont appelé à participer à une épreuve. Pénalité : disqualification de l'épreuve.
 - 2u1) Exception : un refus de faire l'essai (DNS) peut être considéré si un compétiteur n'est pas présent à l'heure pour un essai individuel prévu (par exemple un essai de résolution optimisée, un essai de résolution multiple à l'aveugle), à la discrétion du Délégué WCA.

Article 3 : Casse-tête

- 3a) Les compétiteurs doivent utiliser leurs propres casse-tête pour la compétition.
 - 3a1) Les compétiteurs doivent être présents et prêts à concourir lorsqu'ils sont appelés pour participer à une épreuve (voir : [règle 2u](#)).
 - 3a2) Les casse-tête doivent être complètement fonctionnels, de manière à ce qu'ils soient mélangeables normalement.
 - 3a3) Les casse-tête polyédriques doivent utiliser une configuration de couleur possédant une couleur unique par face dans l'état résolu. Les différentes variations d'un même casse-tête doivent avoir des caractéristiques identiques au casse-tête d'origine (mouvements possibles, états atteignables, résolution).
- 3d) Les casse-tête doivent avoir des parties colorées, qui définissent le schéma de couleur du casse-tête, et qui doivent faire partie d'une unique catégorie parmi les suivantes : étiquettes colorées, tuiles colorées, plastique coloré, ou couleurs imprimées/peintes. Toutes les parties colorées d'un casse tête doivent être faites de matériau similaire.
 - 3d1) Pour les compétiteurs souffrant d'un handicap visual médicalement documenté, les exceptions suivantes s'appliquent :
 - * 3d1a) Les compétiteurs aveugles peuvent utiliser des casse-têtes ayant des textures différentes sur chaque face. Chaque face devrait avoir une couleur unique pour faciliter le travail des juges et des mélangeurs.
 - * 3d1b) Les compétiteurs daltoniens qui ne peuvent différencier certaines couleurs peuvent utiliser des parties colorées avec des motifs, si cela a été approuvés conformément à la [règle 2s](#). Les motifs peuvent être directement sur les étiquettes ou dessinés.
 - 3d2) Les couleurs des parties colorées doivent être monochromes pour une face donnée. Les couleurs utilisées doivent être facilement distinguables entre elles.
 - 3d3) Si les parties colorées sont des tuiles ou des étiquettes, elles ne doivent pas dépasser 1.5mm d'épaisseur. Exception : les tuiles de Megaminx peuvent être légèrement plus épaisses, à la discrétion du Délégué WCA.
- 3h) Les modifications qui améliorent le concept basique du casse-tête ne sont pas autorisées. Les casse-tête modifiés sont autorisés seulement si ses modifications ne rendent pas d'informations supplémentaires disponibles (tel que l'emplacement des pièces) par rapport à la version originale du casse-tête.
 - 3h1) Les casse-tête bombés ne sont pas autorisés. Exception : les cubes 7x7x7 bombés sont autorisés.
 - 3h2) Les casse-tête dont les parties colorées sont visibles à l'intérieur de celui ci sont autorisés (par exemple les casse-têtes "stickerless"). Cela n'inclue pas les casse-têtes suivant :
 - * 3h2a) Les casse-têtes avec des pièces transparentes. Exception : une étiquette recouvrante (voir : [règle 3l](#)).
 - 3h3) Aucune modification du casse-tête dégradant les performances d'un compétiteur ne peut justifier un essai supplémentaire.
 - 3h4) Pour le Clock, les images internes personnalisées sont autorisées sous réserve d'avoir la même taille et la même forme que les images originales, à la discrétion du Délégué WCA. Ces images doivent avoir une position "midi" clairement identifiée, située au même endroit que sur les images originales.

- 3j) Les casse-tête doivent être propres, et ne doivent pas avoir de marquages, de pièces surélevées, de défaut, ou d'autres détails qui permettent d'aider à distinguer deux pièces entre elles. Exception : un logo (voir la [règle 3l](#)).
 - 3j1) Les casse-tête peuvent être relativement usés, à la discrétion du Délégué WCA.
 - 3j2) Définition : deux pièces sont similaires si elles sont de formes identiques et de tailles identiques, ou si elles sont de formes symétriques et de tailles identiques.
 - 3j3) Les parties ondulées ou avec des textures permettant de déterminer l'orientation d'une pièce au toucher ne sont pas autorisées pour les épreuves à l'aveugle.
- 3k) Les casse-tête doivent être approuvés par le Délégué WCA avant leur utilisation en compétition.
- 3l) Un casse-tête peut avoir un logo sur une partie colorée, mais si c'est le cas il doit avoir au plus une pièce colorée avec un logo.
 - 3l1) Le logo doit être placé sur une des pièces centrales. Exceptions pour les casse-tête n'ayant pas de pièce centrale :
 - * 3l1a) Pour le Pyraminx et le 2xx2, le logo peut être sur n'importe quelle pièce.
 - * 3l1b) Pour le Square-1, le logo doit être placé sur l'une des pièces de la tranche du milieu.
 - 3l2) Le logo peut être en relief, gravé, ou être une étiquette recouvrante. Exception : On ne doit pas pouvoir distinguer le logo au toucher pour les épreuves à l'aveugle (Pas de logo en relief, gravé, ou d'étiquette recouvrante).
- 3m) Toutes les marques de casse-tête et de pièce de casse-tête sont autorisées, dès lors que le casse-tête est en accord avec le Règlement WCA.

Article 4 : Mélanges

- 4a) Un mélangeur applique les séquences de mélange aux casse-tête.
- 4b) Les casse-tête doivent être mélangés en utilisant des séquences de mélange aléatoires générées par ordinateur.
 - 4b1) Les séquences de mélange générées ne doivent pas être observées avant la compétition, et ne doivent pas être sélectionnées ou filtrées de quelque manière que ce soit par le Délégué WCA.
 - 4b2) Les séquences de mélange pour une épreuve ne doivent être accessibles qu'au Délégué WCA et aux mélangeurs pour l'épreuve, jusqu'à la fin du tour. Exception : pour la résolution optimisée, tous les compétiteurs obtiennent la séquence de mélange pendant le tour (voir l'[Article E](#)).
 - 4b3) Caractéristique du programme utilisé pour les mélanges : une séquence de mélange officielle doit permettre d'atteindre une position aléatoire parmi celles nécessitant au moins 2 mouvements pour être résolues (chaque état est équiprobable). Les règles additionnelles suivantes s'appliquent :
 - * 4b3a) Pour les épreuves à l'aveugle, la séquence de mélange doit orienter aléatoirement le casse-tête (Chaque orientation est équiprobable).
 - * 4b3b) Cube 2x2x2 : la position aléatoire doit nécessiter au moins 4 mouvements pour être résolue.
 - * 4b3c) Skewb : la position aléatoire doit nécessiter au moins 7 mouvements pour être résolue.
 - * 4b3d) Square-1 : la position aléatoire doit nécessiter au moins 11 mouvements pour être résolue.
 - * 4b3e) Cube 5x5x5, Cube 6x6x6, Cube 7x7x7, et Megaminx : un nombre suffisant de mouvements aléatoires peut être utilisé plutôt qu'une position aléatoire, et la position obtenue doit nécessiter au moins 2 mouvements pour être résolue.
 - * 4b3f) Pyraminx : la position aléatoire doit nécessiter au moins 6 mouvements pour être résolue.
 - 4b4) Chaque séquence de mélange devrait être utilisée pendant un intervalle de temps d'au maximum 2 heures. Cet intervalle commence quand la séquence de mélange est appliquée pour la première fois.
- 4d) Orientation lors des mélanges :
 - 4d1) Les casse-tête NxNxN et le Megaminx sont mélangés en commençant avec la face blanche au-dessus (ou la face la plus claire si il n'y en a pas) et la face verte devant (ou la face adjacente la plus sombre s'il n'y en a pas).
 - 4d2) Le Pyraminx est mélangé en commençant avec la face jaune en dessous (ou la face la plus claire si il n'y en a pas) et la face verte devant (ou la face adjacente la plus sombre s'il n'y en a pas).
 - 4d3) Le Square-1 est mélangé en commençant avec la face la plus sombre devant (à choisir parmi les deux orientations de mélange possibles).
 - 4d4) Le Clock est mélangé en commençant avec n'importe quel côté devant, et la position "midi" en haut.
 - 4d5) Le skewb est mélangé en commençant avec la face blanche au-dessus (ou la face la plus claire si il n'y en a pas) et la face verte devant à gauche (ou la face adjacente la plus sombre s'il n'y en a pas).
- 4f) Les séquences de mélanges pour une compétition doivent être générées en utilisant la version officielle du mélangeur officiel de la WCA (disponible sur le [site internet de la WCA](#)).
- 4g) Après avoir mélangé un casse-tête, le mélangeur doit vérifier que la position obtenue correspond à la position attendue. Si la position n'est pas la bonne, le mélangeur doit la corriger (par exemple en résolvant le casse-tête et en le mélangeant une nouvelle fois).

- 4g1) Exception : Pour le Cube 6x6x6, le Cube 7x7x7, et le Megaminx, il n'y a pas besoin de corriger la position, à la discrétion du Délégué WCA.

Article 5 : Défauts de casse-tête

- 5a) Exemples de défauts de casse-tête : pièce éjectée, pièce retournée sur elle-même, perte d'une vis, d'un cache, d'une étiquette.
- 5b) Si un défaut apparaît au cours de l'essai, le compétiteur peut décider de réparer le défaut et continuer la résolution, ou d'arrêter son essai.
 - 5b1) Si le compétiteur décide de réparer le casse-tête, il ne doit réparer que les pièces responsables du défaut. Il ne doit pas utiliser d'outils ou de pièces provenant d'un autre casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - 5b2) Une réparation ne doit pas donner au compétiteur un avantage pour la résolution du casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - 5b3) Réparations autorisées :
 - * 5b3a) Si n'importe quelle partie est éjectée du casse-tête, le compétiteur peut la remettre à sa place.
 - * 5b3b) Si après réparation du casse-tête, mais toujours avant la fin de l'essai, le compétiteur remarque une configuration impossible, il peut désassembler et remonter au maximum 4 pièces pour rendre le casse-tête soluble.
 - * 5b3c) Si le casse-tête est dans une configuration impossible, mais peut être rendu soluble en tournant un seul coin, le compétiteur peut remettre le coin en le tournant sur lui même sans avoir à démonter le casse-tête.
 - 5b4) Pendant une phase de résolution à l'aveugle (voir la [règle B4](#)), toutes les réparations doivent être effectuées à l'aveugle. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - 5b5) Si, à la fin de l'essai, certaines pièces du casse-tête sont détachées ou ne sont pas complètement attachées, les règles suivantes s'appliquent :
 - * 5b5a) Si une ou plusieurs pièces sans facette colorée sont affectées, le casse-tête est considéré comme étant résolu.
 - * 5b5b) Si une pièce avec une facette colorée est affectée, le casse-tête est considéré comme étant résolu.
 - * 5b5c) Si plusieurs pièces avec une facette colorée sont affectées, le casse-tête n'est pas considéré comme étant résolu (DNF).
 - * 5b5d) Si une ou plusieurs pièces avec plus d'une facette colorée sont affectées, le casse-tête n'est pas considéré comme étant résolu (DNF).
 - * 5b5e) Les règles [5b5c](#) et [5b5d](#) remplacent les règles [5b5a](#) et [5b5b](#).

Article 7 : Environnement

- 7b) Le public doit rester à au moins 1,50 mètres des tables utilisées pour les résolutions lorsqu'elles sont occupées.
- 7c) L'éclairage de l'espace de compétition réclame une attention particulière. La lumière devrait être blanche de manière à ne pas troubler la reconnaissance des couleurs sur les casse-tête.
- 7e) L'espace de compétition doit être non-fumeur.
- 7f) Emplacement utilisé pour la résolution :
 - 7f1) Définitions :
 - * 7f1a) Stackmat : le chronomètre Speed Stacks Stackmat et un tapis compatible.
 - * 7f1b) Tapis : le tapis du Stackmat.
 - * 7f1c) Chronomètre : le chronomètre du Stackmat, ou un chronomètre portatif (pour les essais plus longs).
 - * 7f1d) Surface : la surface plane sur laquelle le Stackmat est placé. Le tapis est considéré comme faisant partie de la surface. Le chronomètre ne fait pas partie de la surface.
 - 7f2) Le chronomètre du Stackmat doit être attaché au tapis et placé sur la surface, avec le chronomètre positionné du côté du tapis le plus proche du compétiteur.
 - * 7f2a) Exceptions : pour la résolution avec les pieds, le Stackmat doit être placé directement sur le sol. Le chronomètre peut être positionné du côté du tapis le plus éloigné du compétiteur.
- 7h) L'espace de compétition doit avoir une zone d'attente pour les compétiteurs.
 - 7h1) L'équipe d'organisation peut demander que chaque compétiteur appelé pour concourir doive rester dans la zone d'attente pour les compétiteurs jusqu'à la fin de tous ses essais pour le tour en cours.

Article 8 : Compétitions

- 8a) Une compétition homologuée par la WCA doit :
 - 8a1) Être approuvée par le bureau de la WCA.
 - 8a2) Se dérouler en respectant le Règlement WCA.

- 8a3) Avoir un Délégué WCA désigné par le bureau de la WCA présent durant la compétition.
- 8a4) Être annoncée sur le site internet de la WCA, au moins deux semaines avant le début de la compétition.
- 8a6) Être ouverte au public.
- 8a7) Utiliser les chronomètres Speed Stacks Stackmat (Génération 2, Génération 3 Pro, Génération 4 Pro).
- 8a8) Être ouverte à tous ceux qui souhaitent participer. Les restrictions doivent être approuvées par le bureau de la WCA, et clairement affichées quand la compétition est annoncée.
- 8f) Si le Règlement WCA n'est pas correctement respecté au cours de la compétition, les résultats peuvent être modifiés à la discrétion du bureau de la WCA.

Article 9 : Épreuves

- 9a) La WCA régit les compétitions pour les casse-tête suivants :
 - 9a1) Tous les casse-tête estampillés Rubik.
 - 9a2) Tous les autres casse-tête manipulés en tournant leurs faces ("twisty puzzles").
- 9b) Les casse-tête officiels et les formats des épreuves officielles de la WCA sont :
 - 9b1) Rubik's Cube, Cube 2x2x2, Cube 4x4x4, Cube 5x5x5, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb, Rubik's Cube : à une main.
 - * 9b1a) Les formats des tours pour ces épreuves sont : "Meilleur des X" (où X peut être 1, 2, ou 3), et "Moyenne élaguée des 5".
 - 9b2) Rubik's Cube : avec les pieds, Rubik's Cube : résolution optimisée, Cube 6x6x6, et Cube 7x7x7.
 - * 9b2a) Les formats des tours pour ces épreuves sont : "Meilleur des X" (où X est 1 ou 2) et "Moyenne des 3".
 - 9b3) Rubik's Cube : à l'aveugle, Cube 4x4x4 : à l'aveugle, Cube 5x5x5 : à l'aveugle, et Rubik's Cube : résolution multiple à l'aveugle.
 - * 9b3a) Les formats des tours pour ces épreuves sont : "Meilleur des X" (où X est 1, 2, ou 3).
 - * 9b3b) Pour le Rubik's Cube : à l'aveugle, la WCA prend également en compte le classement pour le format "Moyenne des 3", en se basant sur les temps des tours au format "Meilleur des 3".
- 9f) Les résultats pour un tour sont calculés comme suit :
 - 9f1) Tous les résultats chronométrés inférieurs à 10 minutes sont mesurés et tronqués au centième près. Toutes les moyennes chronométrées inférieures à 10 minutes sont mesurées et arrondies au centième près.
 - 9f2) Tous les résultats et moyennes chronométrés supérieurs à 10 minutes sont mesurés et arrondis à la seconde près (x.4 devient x, et x.5 devient x+1).
 - 9f4) Le résultat d'un essai est "DNF" (Did Not Finish) si l'essai est disqualifié, non résolu, ou non terminé.
 - 9f5) Le résultat d'un essai est "DNS" (Did Not Start) si le compétiteur peut tenter un essai mais ne le tente pas.
 - 9f6) Pour les tours au format "Meilleur des X", chaque compétiteur a droit à X essais. Le meilleur essai est pris en compte pour déterminer le classement du compétiteur pour le tour.
 - 9f7) Pour les tours au format "Meilleur des X", DNF ou DNS est le pire résultat possible.
 - 9f8) Pour les tours au format "Moyenne élaguée des 5", les compétiteurs ont droit à 5 essais. De ces 5 essais, le meilleur et le pire sont ôtés, et la moyenne arithmétique des 3 essais restants est prise en compte pour déterminer le classement du compétiteur pour le tour.
 - 9f9) Pour les tours au format "Moyenne élaguée des 5", un DNF ou un DNS peut compter comme le pire résultat d'un compétiteur pour le tour. Si un compétiteur a plus d'un résultat DNF ou DNS dans le tour, le résultat de sa moyenne pour le tour est DNF.
 - 9f10) Pour les tours au format "Moyenne des 3", les compétiteurs ont droit à 3 essais. La moyenne arithmétique des 3 essais est prise en compte pour déterminer le classement du compétiteur pour le tour.
 - 9f11) Pour les tours au format "Moyenne des 3", si le compétiteur a au moins un résultat DNF ou DNS, le résultat de sa moyenne pour le tour est DNF.
 - 9f12) Pour les tours au format "Meilleur des X", le classement est basé sur le meilleur résultat pour chaque compétiteur. Les résultats sont comparés selon les règles suivantes :
 - * 9f12a) Pour les résultats chronométrés, "meilleur" est défini comme un temps plus court.
 - * 9f12b) Pour la résolution optimisée, "meilleur" est défini comme une solution plus courte.
 - * 9f12c) Pour la résolution multiple à l'aveugle, le classement est ordonné selon la soustraction du nombre de casse-tête résolus par le nombre de casse-tête non résolus (DNF), plus ce résultat est grand, meilleur il est. Si ce nombre est strictement négatif, ou si 1 seul casse-tête est résolu, l'essai n'est pas considéré résolu (DNF). Si plusieurs compétiteurs obtiennent le même résultat, le classement est ordonné selon le temps total de l'essai, où le plus court temps est le meilleur. Si plusieurs compétiteurs obtiennent le même résultat et le même temps, le classement est ordonné selon le nombre de casse-tête non résolus, plus ce nombre est petit, meilleur il est.

- 9f13) Pour les tours au format "Moyenne des 3" et "Moyenne élaguée des 5", le classement est ordonné selon la moyenne des compétiteurs, ou la meilleure est la plus petite calculée.
- 9f14) Pour les tours au format "Moyenne des 3" et "Moyenne élaguée des 5", si deux compétiteurs ou plus obtiennent la même moyenne, le classement est ordonné selon le meilleur essai pour chaque compétiteur, où le meilleur est le temps le plus court.
- 9f15) Les compétiteurs obtenant le même résultat pour un tour obtiennent le même classement pour ce tour.
- 9g) Un tour combiné se déroule en deux phases d'essais, où les compétiteurs sont qualifiés pour la seconde phase si ils effectuent un essai en dessous de la limite au cours de la première phase.
 - 9g2) Le fait qu'un compétiteur soit qualifié pour la phase suivante du tour combiné doit se décider en fonction de son classement (les x meilleurs compétiteurs) ou en fonction de son résultat (tous les compétiteurs ayant un résultat en dessous de x) lors de la première phase.
- 9i) Les résultats des compétitions officielles de la WCA doivent apparaître dans le classement mondial de la WCA.
 - 9i1) La WCA reconnaît les records régionaux à différents niveaux : records nationaux, records continentaux, et records mondiaux.
 - 9i2) Tous les résultats d'un tour sont considérés comme ayant eu lieu le dernier jour calendaire du tour. Si un record régional est battu plusieurs fois le même jour calendaire, seul le meilleur résultat est reconnu comme le nouveau record régional.
 - 9i3) Si le Règlement WCA change pour une épreuve, les anciens records régionaux restent valides jusqu'à ce qu'ils soient battus avec le nouveau Règlement WCA.
- 9j) Chaque épreuve doit avoir lieu au plus une fois pour chaque compétition.
- 9k) Tous les compétiteurs peuvent participer à toutes les épreuves d'une compétition, sauf dans les cas particuliers approuvés par le bureau de la WCA.
- 9l) Chaque tour doit être terminé avant qu'un autre tour pour la même épreuve ne puisse démarrer.
- 9m) Les épreuves doivent avoir au plus quatre tours.
 - 9m1) Un tour de 99 compétiteurs ou moins doit être suivi d'au plus deux tours.
 - 9m2) Un tour de 15 compétiteurs ou moins doit être suivi d'au plus un tour.
 - 9m3) Un tour de 7 compétiteurs ou moins doit être le dernier tour de l'épreuve.
- 9o) Les tours combinés comptent pour un tour quand on dénombre les tours pour chaque épreuve.
- 9p) Si une épreuve a plusieurs tours, alors :
 - 9p1) Au moins 25% des compétiteurs doivent être éliminés entre deux tours consécutifs d'une même épreuve.
 - 9p2) Les compétiteurs qualifiés pour le tour suivant doivent être déterminés par un classement ou un temps limite lors du tour précédent.
 - 9p3) Si un compétiteur qualifié se retire d'un tour, il peut être remplacé par le compétiteur le mieux classé en dessous de la limite de temps du tour précédent.
- 9s) Chaque tour de chaque épreuve doit avoir une limite de temps (voir la [règle A1a](#)).

Article 10 : État résolu

- 10b) Seul l'état de repos est pris en considération, une fois le chronomètre arrêté.
- 10c) À la fin de la résolution, le casse-tête peut être dans une orientation quelconque.
- 10d) Chaque pièce du casse-tête doit être complètement attachée au casse-tête, dans la position requise. Exceptions : voir la [règle 5b5](#).
- 10e) Un casse-tête est résolu lorsque toutes les parties colorées sont restaurées à leur état initial, et que toutes ses parties sont alignées dans certaines limites spécifiées ci-dessous :
 - 10e1) Si deux parties adjacentes d'un casse-tête (par exemple, deux tranches adjacentes parallèles d'un cube) créent un écart d'alignement excédant la limite décrite dans la [règle 10f](#), on considère alors qu'un mouvement est nécessaire pour les aligner (voir : "Outer Block Turn Metric" dans l'[Article 12](#)).
 - 10e2) Si aucun mouvement n'est nécessaire pour résoudre le casse-tête, le casse-tête est considéré comme étant résolu, sans pénalité.
 - 10e3) Si un mouvement est nécessaire, le casse-tête est considéré comme étant résolu, avec une pénalité de temps (+2 secondes).
 - 10e4) Si plus d'un mouvement est nécessaire, le casse-tête n'est pas considéré comme résolu (DNF).
- 10f) Limites de désalignement pour les casse-tête :
 - 10f1) Cubes NxNxN : au plus 45 degrés.
 - 10f2) Megaminx : au plus 36 degrés.
 - 10f3) Pyraminx et Skewb : au plus 60 degrés.
 - 10f4) Square-1 : au plus 45 degrés (U/D) ou 90 degrés (/).

- 10h) Les casse-tête non couverts par cet article sont jugés selon l'état résolu communément admis du casse-tête, en appliquant les règles correspondantes du Rubik's Cube.
 - 10h1) Le Clock est dans un état résolu lorsque les dix-huit horloges sont pointées sur midi.

Article 11 : Incidents

- 11a) Les incidents sont :
 - 11a1) Une exécution incorrecte des procédures propres aux épreuves, par les officiels ou les compétiteurs.
 - 11a2) Des interférences ou des distractions (telle qu'une coupure de courant ou le déclenchement d'une alarme).
 - 11a3) Un équipement défectueux.
- 11b) Si un incident se produit, le Délégué WCA détermine de manière appropriée et impartiale la marche à suivre.
- 11d) Si le Règlement WCA n'est pas totalement clair, ou si l'incident n'est pas couvert par le Règlement WCA, alors le Délégué WCA doit prendre sa décision dans le sens de la sportivité (voir aussi : [règle 11e3](#)).
- 11e) Si un incident se produit au cours d'un essai, le Délégué WCA peut accorder à un compétiteur un essai supplémentaire remplaçant l'essai au cours duquel l'incident a eu lieu. Le compétiteur doit faire sa demande oralement ou par écrit au juge et au Délégué WCA, au moment de l'incident et avant de terminer son essai, afin de pouvoir se voir accorder un essai supplémentaire. Effectuer une demande ne garantit pas que celle-ci aboutira à un essai supplémentaire.
 - 11e1) Si un compétiteur se voit accorder un essai supplémentaire, celui-ci doit être réalisé à partir d'une séquence de mélange différente de l'originale. Cette séquence doit être générée à partir de la version officielle du mélangeur officiel de la WCA (voir la [règle 4f](#)).
 - 11e2) Si un compétiteur reçoit un essai supplémentaire, cet essai supplémentaire devrait être effectué directement après l'essai qui l'a causé, et doit remplacer l'essai original qui l'a causé.
 - 11e3) S'il n'est pas certain qu'un incident devrait donner lieu à un essai supplémentaire, le compétiteur peut se voir attribuer un essai supplémentaire provisoire, qui ne sera utilisé que s'il se trouve que l'essai supplémentaire était approprié (par exemple par décision du Comité Réglementaire de la WCA).
- 11f) Les décisions à propos d'un incident peuvent être justifiées à l'aide d'une analyse photo ou vidéo, à la discrétion du Délégué WCA.

Article 12 : Notation

- 12a) Notation pour tous les casse-tête NxNxN :
 - 12a1) Mouvements de face :
 - * 12a1a) Sens horaire, 90 degrés : F (face de devant), B (face du fond), R (face de droite), L (face de gauche), U (face du haut), D (face du bas).
 - * 12a1b) Sens anti-horaire, 90 degrés : F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) 180 degrés : F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Mouvements de tranches multiples (tranche extérieure et tranches internes adjacentes; n est le nombre total de tranches à tourner; n est optionnel pour deux tranches) :
 - * 12a2a) Sens horaire, 90 degrés : nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Sens anti-horaire, 90 degrés : nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) 180 degrés : nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) La métrique OBTM (Outer Block Turn Metric) est définie ainsi :
 - * 12a3a) Chaque mouvement des catégories "Mouvements de face" et "Mouvements de tranches multiples" compte pour 1 mouvement.
 - * 12a3b) Chaque rotation compte pour 0 mouvements.
- 12b) Rotations pour les casse-tête NxNxN :
 - 12b1) Sens horaire, 90 degrés : [f] ou z, [b] ou z', [r] ou x, [l] ou x', [u] ou y, [d] ou y'.
 - 12b2) Sens anti-horaire, 90 degrés : [f'] ou z', [b'] ou z, [r'] ou x', [l'] ou x, [u'] ou y', [d'] ou y.
 - 12b3) 180 degrés : [f2] ou z2, [b2] ou z2, [r2] ou x2, [l2] ou x2, [u2] ou y2, [d2] ou y2.
- 12c) Notation pour le Square-1 :
 - 12c1) Les mouvements sont appliqués avec l'une des deux parties les plus fines de la tranche centrale à gauche et sur la face de devant.
 - 12c2) (x, y) signifie : tourner la tranche supérieure de x fois 30 degrés dans le sens horaire, tourner la tranche inférieure de y fois 30 degrés dans le sens horaire.
 - 12c3) "/" signifie : tourner la moitié droite du casse-tête de 180 degrés.
- 12d) Notation pour le Megaminx (notation pour le mélange uniquement) :

- 12d1) Mouvements de face :
 - * 12d1a) Sens horaire, 72 degrés : U (face du haut).
 - * 12d1b) Sens anti-horaire, 72 degrés : U' (face du haut).
- 12d2) Les autres mouvements sont effectués en gardant trois pièces fixes, en haut à gauche du casse-tête :
 - * 12d2c) Sens horaire, 144 degrés, mouvement de la totalité du casse-tête hormis la tranche des trois pièces en haut à gauche : R++ (tranches verticales), D++ (tranches horizontales).
 - * 12d2d) Sens anti-horaire, 144 degrés, mouvement de la totalité du casse-tête hormis la tranche des trois pièces en haut à gauche : R-- (tranches verticales), D-- (tranches horizontales).
- 12e) Notation pour le Pyraminx :
 - 12e1) Le casse-tête est orienté avec la face du bas complètement à l'horizontale, et la face de devant faisant face à la personne tenant le Pyraminx.
 - 12e2) Sens horaire, 120 degrés : U (les deux étages du haut), L (les deux étages de gauche), R (les deux étages de droite), B (les deux étages du fond), u (sommet du haut), l (sommet de gauche), r (sommet de droite), b (sommet du fond).
 - 12e3) Sens anti-horaire, 120 degrés : U' (les deux étages du haut), L' (les deux étages de gauche), R' (les deux étages de droite), B' (les deux étages du fond), u' (sommet du haut), l' (sommet de gauche), r' (sommet de droite), b' (sommet du fond).
- 12g) Notation pour le Clock :
 - 12g1) Le casse-tête est orienté avec la position "midi" vers le haut, et l'un des deux côtés devant.
 - 12g2) Positionner les boutons vers le haut : UR (en haut à droite), DR (en bas à droite), DL (en bas à gauche), UL (en haut à gauche), U (les deux du haut), R (les deux à droite), D (les deux en bas), L (les deux à gauche), ALL (tous).
 - 12g3) Tourner une roue à côté d'un bouton positionné vers le haut et positionner ensuite tous les boutons vers le bas : x+ (x crans dans le sens horaire), x- (x crans dans le sens anti-horaire).
 - 12g4) Retourner le casse-tête de manière à ce que la position "midi" reste en haut, et positionner ensuite tous les boutons vers le bas : y2.
- 12h) Notation pour le Skewb :
 - 12h1) Le casse-tête est orienté avec trois faces complètement visibles, ou la face du haut est sur le dessus.
 - 12h2) Sens horaire, 120 degrés : R (la couche autour du coin visible le plus éloigné en bas à droite), U (la couche autour du coin visible le plus éloigné en haut), L (la couche autour du coin visible le plus éloigné en bas à gauche), B (la couche autour du coin invisible le plus éloigné au fond).
 - 12h3) Sens anti-horaire, 120 degrés : R' (la couche autour du coin visible le plus éloigné en bas à droite), U' (la couche autour du coin visible le plus éloigné en haut), L' (la couche autour du coin visible le plus éloigné en bas à gauche), B' (la couche autour du coin invisible le plus éloigné au fond).

Article A : Résolution rapide

- A1) Les essais pour les épreuves de résolution rapide doivent respecter les procédures suivantes :
 - A1a) L'équipe organisatrice doit imposer des limites de temps pour les résolutions et/ou les tours.
 - * A1a1) La limite de temps par défaut pour une résolution est de 10 minutes, bien que l'équipe organisatrice puisse imposer une limite de temps plus grande ou plus petite.
 - * A1a2) Des limites de temps cumulatives peuvent être imposées (par exemple 3 résolutions dans une limite de temps de 20 minutes). Le temps passé à obtenir un résultat DNF compte dans la limite de temps cumulative.
 - * A1a3) Pour chaque tour, toute limite de temps doit être annoncée avant que ce tour ne démarre, et ne devrait pas être modifiée après qu'il ait démarré. Les changements doivent être effectués à la discrétion du Délégué WCA, qui doit être particulièrement attentif à l'équité du changement.
 - * A1a4) Le compétiteur doit finir chaque résolution avant la fin de la limite de temps. Si un compétiteur atteint la limite de temps pour une résolution ou un tour, le juge arrête l'essai immédiatement et note le résultat comme étant DNF. Exception : résolution multiple à l'aveugle (voir la [règle H1b1](#)).
 - * A1a5) Une résolution passe la limite de temps si et seulement si le résultat final, après application des éventuelles pénalités, est inférieur à la limite de temps. Exception : résolution multiple à l'aveugle (voir la [règle H1b1](#)).
 - A1b) Si la limite de temps pour une épreuve est supérieure à 10 minutes, un chronomètre portatif doit être utilisé pour la mesure du temps.
 - * A1b1) Pour les épreuves avec inspection, le Stackmat doit être utilisé en plus du chronomètre portatif. Pour les épreuves sans inspection où l'on s'attend à ce que le compétiteur dépasse 10 minutes, l'utilisation du Stackmat est facultatif.

- * A1b2) Si un temps peut être donné par le chronomètre Stackmat, il est considéré comme le temps obtenu. Sinon le temps donné par le chronomètre portable est le temps obtenu.
- A1c) Un compétiteur participant à une épreuve doit avoir les prérequis pour l'épreuve (par exemple savoir résoudre le casse-tête). Un compétiteur ne doit pas participer s'il s'attend à obtenir un résultat DNF, ou dans l'intention de faire un mauvais résultat. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF) ou disqualification de l'épreuve, à la discrétion du Délégué WCA.
- A2) Mélange :
 - A2a) Quand il est appelé pour un tour, le compétiteur confie son casse-tête dans l'état résolu au mélangeur, et attend son tour dans la zone d'attente des compétiteurs.
 - A2b) Un mélangeur mélange le casse-tête conformément à l'[Article 4](#).
 - * A2b1) Pour le Square-1, l'équipe d'organisation peut demander à ce qu'un objet fin soit placé dans le casse-tête, pour éviter des mouvements accidentels avant le début de l'essai. Si ces objets sont utilisés, cela doit être annoncé avant le début du tour.
 - A2c) Après que le mélangeur a commencé à mélanger le casse-tête, le compétiteur ne doit pas voir le casse-tête jusqu'à ce que la phase d'inspection démarre.
 - * A2c1) Le mélangeur place un cache sur le casse-tête mélangé, de manière à ce qu'il soit impossible pour un compétiteur ou un spectateur de voir une partie du casse-tête. Le cache doit rester sur le casse-tête jusqu'au début de l'essai.
 - A2d) En prenant le casse-tête de la table des mélanges, le juge observe brièvement le casse-tête pour une vérification du mélange. En cas de doute, le juge fait intervenir le mélangeur pour vérification stricte.
 - * A2d1) L'équipe d'organisation peut demander aux mélangeurs de prendre des précautions supplémentaires pour vérifier qu'ils ont appliqué les séquences de mélange correctement (par exemple en signant la feuille de score pour confirmer qu'ils ont appliqué la bonne séquence de mélange et vérifié qu'il correspondait à l'image, ou en utilisant une personne supplémentaire pour vérifier les mélanges).
 - A2e) Le juge place le casse-tête sur le tapis dans une position arbitraire en s'assurant qu'il reste recouvert.
 - * A2e1) Le compétiteur n'est pas autorisé à demander une orientation particulière, et le juge ne doit pas influencer l'orientation avec laquelle il pose le casse-tête sur le tapis.
- A3) Inspection :
 - A3a) Le compétiteur peut inspecter le casse-tête au début de chaque essai.
 - * A3a1) Le compétiteur dispose de 15 secondes maximum pour inspecter le casse-tête et démarrer la résolution.
 - A3b) Le juge prépare le chronomètre en l'allumant et en le remettant à zéro si besoin. Le juge prépare également un chronomètre portable pour chronométrer le temps d'inspection.
 - * A3b1) Quand le juge pense que le compétiteur est prêt, il demande "READY?". Le compétiteur doit être prêt à démarrer l'essai dans la minute suivant cette demande, sinon il déclare forfait pour son essai (DNS), à la discrétion du juge.
 - * A3b2) Le compétiteur démarre son essai en confirmant qu'il est prêt, et le juge retire le cache du casse-tête et démarre le chronomètre portable.
 - A3c) Le compétiteur peut prendre en main le casse-tête pendant l'inspection.
 - * A3c1) Le compétiteur ne doit pas exécuter de mouvement pendant l'inspection. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - * A3c2) Si des parties du casse-tête ne sont pas parfaitement alignées, le compétiteur peut aligner les faces, tant que ces désalignements restent dans les limites définies par la [règle 10f](#).
 - * A3c3) Le compétiteur peut remettre à zéro le chronomètre avant de démarrer la résolution.
 - * A3c4) Pour le Square-1, si l'équipe d'organisation impose l'utilisation d'un objet fin (voir la [règle A2b1](#)), le compétiteur peut retirer cet objet pendant l'inspection.
 - A3d) À la fin de l'inspection, le compétiteur place le casse-tête sur le tapis, dans l'orientation de son choix. Pénalité si le casse-tête n'est pas placé sur le tapis : pénalité de temps (+2 secondes).
 - * A3d2) Lorsque le temps d'inspection atteint 8 secondes, le juge annonce "8 secondes".
 - * A3d3) Lorsque le temps d'inspection atteint 12 secondes, le juge annonce "12 secondes".
- A4) Début de la résolution :
 - A4b) Le compétiteur utilise ses doigts pour toucher les capteurs du chronomètre. Ses paumes doivent être orientées vers le bas, et du côté du chronomètre qui est le plus proche du compétiteur. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).

- * A4b1) Le compétiteur ne doit pas entrer en contact avec le casse-tête entre la période d'inspection et de début de la résolution. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).
- A4d) Si un chronomètre Stackmat est utilisé, le compétiteur démarre la résolution en vérifiant que la lumière verte du chronomètre est allumée, et en enlevant ensuite ses mains du chronomètre (démarrant ainsi le chronomètre).
 - * A4d1) Le compétiteur doit démarrer sa résolution dans un intervalle de 15 secondes après le début de l'inspection. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).
 - * A4d2) Le compétiteur doit démarrer sa résolution dans un intervalle de 17 secondes après le début de l'inspection. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - * A4d3) Si un chronomètre portatif est utilisé, le juge démarre celui-ci dès que le compétiteur démarre la résolution.
- A4e) Les pénalités de temps pour le début de la résolution sont cumulatives.
- A5) Pendant la résolution :
 - A5a) Pendant l'inspection ou la résolution du casse-tête, le compétiteur ne doit pas communiquer avec une autre personne que le juge. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - A5b) Pendant l'inspection ou la résolution du casse-tête, le compétiteur ne doit pas disposer d'assistance humaine ou matérielle autre que la surface. (voir aussi la [règle 2i](#)). Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
- A6) Fin de la résolution :
 - A6a) Le compétiteur termine la résolution en relâchant le casse-tête et en arrêtant le chronomètre. Si un chronomètre portatif est utilisé, le juge arrête celui-ci dès que le compétiteur termine la résolution.
 - * A6a1) Quand seul un chronomètre portatif est utilisé comme dispositif de chronométrage, le compétiteur termine la résolution en relâchant le casse-tête et en faisant signe au juge qu'il a terminé la résolution. Le juge arrête le chronomètre portatif dès que le compétiteur termine la résolution.
 - * A6a2) Quand seul un chronomètre portatif est utilisé comme dispositif de chronométrage, le signal par défaut utilisé par le compétiteur pour terminer sa résolution consiste à relâcher le casse-tête, puis à placer ses mains sur la surface, paumes vers le bas. Le compétiteur et le juge peuvent se mettre d'accord sur un autre signal avant le début de l'essai.
 - A6b) Le compétiteur est responsable de l'arrêt correct du chronomètre.
 - * A6b1) Si le chronomètre s'arrête avant la fin de la résolution et qu'il affiche un temps strictement en dessous de 0,06 secondes, alors la résolution est remplacée par un essai supplémentaire. Un compétiteur ne peut pas obtenir d'essai supplémentaire si le Délégué WCA détermine que le chronomètre a été arrêté de cette manière volontairement.
 - * A6b2) Si le chronomètre s'arrête avant la fin de la résolution et qu'il affiche un temps de 0,06 secondes ou plus, alors la résolution est disqualifiée (DNF). Exception : si le compétiteur arrive à prouver un dysfonctionnement du chronomètre, il peut obtenir un essai supplémentaire, à la discrétion du Délégué WCA.
 - A6c) Le compétiteur doit relâcher complètement le casse-tête avant d'arrêter la résolution. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).
 - A6d) Le compétiteur doit arrêter le chronomètre avec les deux mains, à plat et les paumes vers le bas, sur le chronomètre. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).
 - A6e) Le compétiteur ne doit pas toucher le casse-tête avant que le juge n'ait inspecté le casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF). Exception : Si aucun mouvement n'a été effectué, une pénalité de temps (+2 secondes) peut être donnée à la place, à la discrétion du juge.
 - A6f) Le compétiteur ne doit pas remettre à zéro le chronomètre avant que le juge n'ait inscrit le résultat sur la feuille de résultats. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF), à la discrétion du juge.
 - A6g) Le juge détermine si le casse-tête est résolu. Il ne doit pas effectuer de mouvement ou aligner de face en inspectant le casse-tête. Exception : pour le Clock, le juge va généralement devoir prendre le casse-tête en main pour vérifier les deux côtés.
 - A6h) En cas de contestation, aucun mouvement ou alignement de doit être effectué avant que la contestation ne soit résolue.
 - A6i) Les pénalités de temps pour l'arrêt de la résolution sont cumulatives.
- A7) Écriture du temps
 - A7a) Le juge annonce le résultat au compétiteur.
 - * A7a1) Si le juge considère que le casse-tête est résolu, il annonce "OKAY".
 - * A7a2) Si le juge donne des pénalités, le juge annonce "PENALTY".
 - * A7a3) Si le résultat est DNF, le juge annonce "DNF".
 - A7b) Le juge écrit le temps sur la feuille de résultats.

- * A7b1) Si des pénalités sont données, le juge inscrit le temps original affiché sur le chronomètre, avec toutes les pénalités. Le format devrait être "X + T + Y = F", où X représente la somme des pénalités de temps avant ou au démarrage de la résolution, T représente le temps affiché sur le timer (le "temps original obtenu"), Y représente la somme des pénalités de temps pendant ou après la résolution, et F représente le résultat final. Si X et/ou Y valent 0, ils sont omis (par exemple $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ ou $17.65 + 2 = 19.65$).
- A7c) Le juge et le compétiteur doivent chacun vérifier le résultat inscrit, et signer (ou parapher) la feuille de résultats pour attester que le résultat est correct, complet, écrit correctement et lisiblement. Cela termine l'essai.
 - * A7c1) Si un compétiteur ou un juge refuse de signer la feuille de résultats, le Délégué WCA doit résoudre l'incident.
 - * A7c2) Le compétiteur ne doit pas signer la feuille de résultats pour un essai avant que le juge ait inscrit le résultat final pour cet essai. S'il le fait, il déclare forfait pour l'essai et le résultat sera considéré comme étant DNS.
- A7f) Quand la feuille de résultats d'un compétiteur pour le tour est complète, le juge confie la feuille de résultats au teneur de score.
- A7g) Un incident ou une pénalité causée par un compétiteur inexpérimenté peut être remplacée par un essai supplémentaire, à la discrétion du Délégué WCA.

Article B : Résolution à l'aveugle

- B1) Les procédures standards s'appliquent comme décrites dans l'[Article A](#) (Résolution rapide). Les règles supplémentaires qui remplacent les procédures correspondantes dans l'[Article A](#) sont décrites ci-après.
 - B1a) Il n'y a pas de phase d'inspection.
 - B1b) Le compétiteur apporte son propre bandeau.
- B2) Début de la résolution :
 - B2a) Le juge remet à zéro le ou les chronomètre et demande "Prêt ?", comme décrit par la [Règle A3b1](#). Le compétiteur doit être prêt à démarrer son essai dans la minute suivant la demande du juge, sinon il déclare forfait pour son essai (DNS), à la discrétion du juge.
 - B2b) Le compétiteur utilise ses doigts pour toucher les capteurs du chronomètre. Les paumes du compétiteur doivent être orientées vers le bas, et du côté du chronomètre qui est le plus proche de lui. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).
 - B2c) Le compétiteur ne doit pas entrer en contact avec le casse-tête avant de débiter la résolution. Pénalité : pénalité de temps (+2 secondes).
 - B2d) Le compétiteur démarre l'essai en retirant ses mains des capteurs, déclenchant par conséquent le chronomètre. (Cela démarre également la résolution.)
 - * B2d1) Le compétiteur retire le cache du casse-tête après avoir démarré le chronomètre.
 - B2e) Quand un chronomètre portatif est utilisé en plus du Stackmat Timer, le juge le démarre dès que le compétiteur démarre sa résolution.
 - B2f) Si seul un chronomètre portatif est utilisé, le compétiteur place ses mains sur la surface (à la place du Stackmat Timer). Une fois que le compétiteur a confirmé être prêt, il démarre la résolution en enlevant le cache. Le juge démarre le chronomètre portatif dès que le compétiteur démarre la résolution.
- B3) Phase de mémorisation :
 - B3a) Le compétiteur peut tenir le casse-tête pendant la phase de mémorisation.
 - B3b) Le compétiteur ne doit pas prendre de notes. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - B3c) Le compétiteur ne doit pas réaliser de manipulation pendant la phase de mémorisation. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
- B4) Phase de résolution à l'aveugle :
 - B4a) Le compétiteur place son bandeau sur les yeux pour démarrer la phase de résolution à l'aveugle.
 - B4b) Le compétiteur ne doit pas réaliser de manipulation avant l'application parfaite du bandeau. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - B4c) Durant toute la résolution, le juge doit s'assurer qu'un objet opaque se situe entre le visage du compétiteur et le casse-tête.
 - * B4c1) Dans tous les cas, le compétiteur doit porter son bandeau de manière qu'il ne puisse voir le casse-tête, et ce même si l'objet opaque n'obstruait pas son champ de vision.
 - * B4c2) Par défaut, le juge devrait placer l'objet (par exemple une feuille de papier) entre le compétiteur et le casse-tête tant que le compétiteur porte son bandeau.
 - * B4c3) Si le juge et le compétiteur se mettent d'accord à l'avance, le compétiteur peut choisir de placer le casse-tête derrière un objet adéquat (tel qu'un pupitre ou la surface de la table) afin d'obstruer son champ de vision.

- B4d) Le compétiteur ne doit regarder le casse-tête à aucun moment de la phase de résolution à l'aveugle. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
- B4e) Le compétiteur peut retirer le bandeau pour repasser à la phase de mémorisation jusqu'à l'application du premier mouvement sur le casse-tête.
- B5) Fin de la résolution :
 - B5a) En utilisant le Stackmat Timer, le compétiteur termine sa résolution en relâchant le casse-tête puis en arrêtant le chronomètre.
 - B5b) En utilisant un chronomètre portatif, le compétiteur termine sa résolution en reposant le casse-tête sur la surface tout en notifiant au juge que la résolution est terminée. Le juge stoppe alors le chronomètre.
 - B5c) Le compétiteur peut retirer son bandeau avant l'arrêt du chronomètre, à condition de ne pas toucher le casse-tête. Il ne doit pas non plus toucher le casse-tête avant la fin de l'essai. Pénalité : disqualification de l'essai.

Article C : Résolution à une main

- C1) Les procédures standards s'appliquent comme décrites dans l'[Article A](#) (Résolution rapide). Les règles supplémentaires qui remplacent les procédures correspondantes dans l'[Article A](#) sont décrites ci-après.
 - C1b) Pendant la résolution, le compétiteur ne doit utiliser qu'une seule main pour manipuler le casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - * C1b2) En cas de défaut du casse-tête, si le compétiteur choisit de le réparer, il ne doit le faire qu'en utilisant la main choisie pour le résoudre. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
 - * C1b3) En cas de défaut du casse-tête, si certaines parties du casse-tête viennent toucher involontairement et brièvement d'autres parties du corps que la main choisie pour la résolution, cela n'est pas considéré comme toucher le casse-tête, à la discrétion du juge.
 - C1c) Pendant la résolution, à partir du moment où un compétiteur touche le casse-tête avec une main, il ne doit pas le toucher avec l'autre main. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).

Article D : Résolution avec les pieds

- D1) La procédure standard s'applique comme décrite dans l'[Article A](#) (Résolution rapide). Les règles supplémentaires qui remplacent les procédures correspondantes dans l'[Article A](#) sont décrites ci-après.
 - D1a) Pendant l'essai, le compétiteur doit être assis sur une chaise, assis sur le sol, ou debout.
 - D1b) Pendant l'essai, le compétiteur ne doit utiliser que ses pieds et le sol pour manipuler le casse-tête. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).
- D3) Début de la résolution :
 - D3a) Le compétiteur place ses pieds sur les capteurs du chronomètre.
 - D3b) Le compétiteur retire ses pieds des capteurs pour commencer la résolution.
- D4) Fin de la résolution :
 - D4a) Le compétiteur stoppe le chronomètre en plaçant ses pieds sur les capteurs.

Article E : Résolution optimisée

- E2) Procédure pour la résolution optimisée :
 - E2a) Le juge distribue une séquence de mélange à tous les compétiteurs. Le juge déclenche ensuite le chronomètre et annonce "GO".
 - E2b) Tous les compétiteurs disposent en tout et pour tout de 60 minutes pour résoudre le mélange avec un minimum de mouvements.
 - * E2b1) Le juge devrait annoncer "5 minutes restantes" après 55 minutes écoulées, et annoncer "STOP" au bout de 60 minutes.
 - E2c) Au bout de 60 minutes, chaque compétiteur doit donner au juge sa solution clairement écrite avec son nom, en utilisant la notation "Outer Block Turn Metric" (décrite dans la [règle 12a](#)). Pénalité : disqualification de la résolution (DNF).
 - E2d) La métrique OBTM est utilisée pour évaluer la longueur de la solution (voir : [règle 12a](#)).
 - * E2d1) La longueur maximale autorisée d'une solution est de 80 (mouvements et rotations inclus).
 - E2e) La solution du compétiteur ne doit en aucun cas être obtenue à partir d'une quelconque partie de la séquence de mélange. Pénalité : disqualification de la résolution (DNF), à la discrétion du Délégué WCA.

- * E2e1) Le Délégué WCA peut demander au compétiteur d'expliquer chaque mouvement de sa solution, peu importe la séquence de mélange. Si le compétiteur ne peut pas fournir une explication correcte, la résolution est disqualifiée (DNF).
- E3) Le compétiteur peut utiliser le matériel ci-après au cours de sa résolution. Pénalité pour utilisation de matériel non autorisé : disqualification de la résolution (DNF).
 - E3a) Papier et crayons (fournis par le juge).
 - E3b) Rubik's Cubes (au plus 3, non fournis), tels que décrit dans l'[Article 3](#).
 - E3c) Étiquettes (non fournies).
 - E3d) Chronomètre ou montre (non fournis) pour connaître le temps écoulé, si c'est approuvé par le Délégué WCA.

Article F : Résolution du Clock

- F1) Les procédures standards s'appliquent comme décrites dans l'[Article A](#) (Résolution rapide). Les règles supplémentaires qui remplacent les procédures correspondantes dans l'[Article A](#) sont décrites ci-après.
- F2) Le juge place le casse-tête mélangé sur la surface en position verticale.
- F3) À la fin de la phase d'inspection, le compétiteur place le casse-tête sur la surface en position verticale.
 - F3a) Le compétiteur ne doit pas changer la position des boutons avant le début de la résolution. Pénalité : disqualification de l'essai (DNF).

Article H : Résolution multiple à l'aveugle

- H1) Les procédures standards pour la résolution à l'aveugle s'appliquent comme décrites dans l'[Article B](#) (Résolution à l'aveugle). Les règles supplémentaires qui remplacent les procédures correspondantes dans l'[Article B](#) sont décrites ci-après.
 - H1a) Avant un essai, le compétiteur doit donner à l'équipe organisatrice le nombre de casse-tête (au moins 2) qu'il désire résoudre.
 - * H1a1) Le compétiteur ne peut modifier le nombre de casse-tête à résoudre après l'avoir donné à l'équipe organisatrice.
 - * H1a2) Un compétiteur peut demander que son nombre de casse-tête soit tenu secret jusqu'à ce que tous les compétiteurs aient donné le leur. Quand tous les compétiteurs ont donné leur nombre de casse-tête, cette information devient publique (un compétiteur peut par exemple demander, avant de démarrer son essai, combien de casse-tête va tenter un autre compétiteur).
 - H1b) Si un compétiteur tente moins de 6 casse-tête il dispose d'un temps de 10 minutes par casse-tête, sinon le temps maximum de l'essai est 60 minutes.
 - * H1b1) Le compétiteur peut signaler la fin de l'essai à tout moment. Si et quand la limite de temps maximum est atteinte, le juge arrête l'essai et inscrit le résultat. La limite de temps maximum pour l'essai représente le temps par défaut enregistré pour l'essai.
 - H1d) Les pénalités de temps pour chaque casse-tête de l'essai sont cumulatives.
 - H1e) L'utilisation du chronomètre Stackmat est optionnelle pour la mesure du temps.

Article Z : Points de règlement optionnels

L'équipe organisatrice peut décider d'appliquer des règles optionnelles pour faciliter l'organisation de la compétition. Le Bureau de la WCA doit approuver l'application des règles optionnelles dans une compétition.

- Z1) L'équipe organisatrice peut demander aux compétiteurs de fournir leurs casse-tête au moment de l'inscription.
- Z2) L'équipe organisatrice peut limiter le nombre d'épreuves par compétiteur.
- Z3) L'équipe organisatrice peut sélectionner les compétiteurs qualifiés d'office pour certains tours de certaines épreuves, sur la base des résultats de compétitions précédentes données.
- Z4) L'équipe organisatrice peut limiter le nombre de compétiteurs par épreuve ou par compétition, en se basant soit sur une politique du "premier arrivé, premier servi", ou sur les temps de qualification, ou sur la position dans le classement mondial de la WCA à une date annoncée avant la compétition.
- Z5) L'équipe organisatrice peut contraindre les compétiteurs à ne pas concourir pour certaines combinaisons d'épreuves.

Recommandations WCA

Version : 19 Juin 2017

[\[wca-regulations-translations:4da9f5b\]](#)

Notes

Règlement WCA

Les Recommandations WCA complètent le [Règlement WCA](#). Merci d'aller voir le Règlement si vous souhaitez de plus amples informations à propos de la WCA.

Numérotation

Les Recommandations sont numérotées pour correspondre à la règle concernée. Il peut y avoir plusieurs recommandations pour une même règle, et certaines recommandations peuvent correspondre à des règles qui n'existent plus.

Étiquettes

Afin de donner la nature de la recommandation, chacune d'elle est répertoriée sous une des étiquettes suivantes. Notez que ces étiquettes sont des métadonnées, et non une description importante.

- [AJOUT] Information supplémentaire pour compléter le Règlement.
- [ECLAIRCISSEMENT] Information dont le but est de lever les doutes lors de l'interprétation du Règlement.
- [EXPLICATION] Information explicitant l'intention du Règlement.
- [CONSEIL] Quelque chose qui n'est pas obligatoire, mais qui devrait si possible être fait.
- [RAPPEL] Information qui peut être donnée dans une autre règle ou recommandation, mais qui vaut le coup d'être répéter.
- [EXEMPLE] Un exemple d'application de la règle.

Contenu

Article 1 : Officiels

- 1c3+) [CONSEIL] Les résultats devraient être prêts à être publiés à la fin du dernier jour de compétition.
- 1c3++) [AJOUT] Les archives physiques (telles que les feuilles de résultats ou les solutions de résolution optimisée) doivent être gardées pendant une durée minimale d'un mois. Les archives numériques (telles que les mélanges ou les résultats) doivent être gardées à vie.
- 1c3b+) [ECLAIRCISSEMENT] S'il y a plusieurs groupes, il n'y a pas besoin de savoir quel compétiteur était dans quel groupe.
- 1c4+) [CONSEIL] Les corrections à apporter aux résultats devraient être faites dans la semaine suivant la date de la compétition.
- 1c10+) [ECLAIRCISSEMENT] Il est suffisant d'assurer l'accès à une copie numérique du Règlement.
- 1h+) [CONSEIL] Les compétiteurs d'un seul et même groupe devraient résoudre les mêmes séquences de mélange. Des groupes différents devraient utiliser des séquences de mélange différentes.
- 1h++) [CONSEIL] Tous les essais d'un tour final d'une épreuve, ainsi que tous les essais de résolution optimisée, devraient avoir les mêmes mélanges pour tous les compétiteurs (c'est-à-dire un seul groupe).
- 1h1+) [ECLAIRCISSEMENT] Les juges/mélangeurs ne devraient juger/mélanger pour d'autres compétiteurs du même groupe que si c'est important pour l'organisation de la compétition.
- 1h1++) [ECLAIRCISSEMENT] Pour l'épreuve de résolution optimisée, les juges peuvent juger des compétiteurs dans leur propre groupe avant qu'eux même ait fini leur essai (c'est-à-dire pendant qu'il participe).

Article 2 : Compétiteurs

- 2c+) [AJOUT] Les nouveaux compétiteurs devraient s'enregistrer en utilisant leur nom légal. Ils peuvent s'enregistrer en utilisant un surnom acceptable (par exemple Bob à la place de Robert), à la discrétion du Délégué WCA.
- 2c++) [AJOUT] Les compétiteurs ne doivent pas fournir intentionnellement de fausses informations, et les compétiteurs revenant après une période d'absence doivent fournir des informations cohérentes avec les informations originales (par exemple nom complet et identifiant WCA).
- 2d+) [AJOUT] La date de naissance et les informations de contact doivent faire l'objet d'une attention particulière.
- 2d++) [CONSEIL] Si une tierce personne (par exemple un journaliste) demande à l'équipe organisatrice le contact d'un compétiteur, celui-ci devrait d'abord donner son accord.

- 2e+) [ECLAIRCISSEMENT] Si un compétiteur possède plusieurs nationalités, il peut choisir le pays qu'il souhaite représenter à leur première compétition.
- 2e3+) [ECLAIRCISSEMENT] Les compétiteurs apatrides n'ont pas de record ou classement nationaux, ni de record ou classement continentaux.
- 2h+) [ECLAIRCISSEMENT] Les compétiteurs peuvent être pieds nus pour la résolution avec les pieds.
- 2j2+) [EXEMPLE] Par exemple, si un compétiteur est disqualifié d'une épreuve car il n'a pas pu participer au tour final, ses précédents résultats restent valides.
- 2s+) [RAPPEL] Les aménagements spéciaux doivent être indiqués dans le rapport du Délégué WCA.

Article 3 : Casse-tête

- 3a+) [ECLAIRCISSEMENT] Les compétiteurs peuvent utiliser des casse-tête de n'importe quelle taille pourvu qu'elle soit raisonnable, à la discrétion du Délégué WCA.
- 3a++) [AJOUT] Par défaut, un compétiteur devrait utiliser le même casse-tête pour des essais consécutifs au sein d'un même tour d'une épreuve de résolution rapide. Un compétiteur peut changer de casse-tête entre les essais, à la discrétion du juge ou du Délégué WCA.
- 3a+++) [ECLAIRCISSEMENT] Les compétiteurs peuvent emprunter les casse-tête aux autres compétiteurs pour les utiliser en compétition.
- 3a1+) [ECLAIRCISSEMENT] Les compétiteurs peuvent être disqualifiés s'ils n'ont pas de casse-tête à confier quand ils sont appelés (par exemple s'ils avaient prévu d'utiliser le casse-tête d'un compétiteur entrain de concourir).
- 3d1b+) [ECLAIRCISSEMENT] Les motifs n'ont pas besoin d'être présents sur toutes les faces, mais seulement sur les faces dont les couleurs ne peuvent être distinguées. Les pièces ne doivent pas avoir de caractéristiques (par exemple des textures ou des motifs irréguliers) qui les distingueraient clairement d'une pièce similaire.
- 3h+) [ECLAIRCISSEMENT] Les casse-tête peuvent être améliorés par un ponçage ou une lubrification des parties internes.
- 3h++) [EXEMPLE] Exemples d'améliorations possibles : des nouveaux mouvements sont possibles, des mouvements originaux ne sont plus possibles, plus de pièces ou de faces sont visibles, les couleurs sur le fond du cube sont visibles, des mouvements s'exécutent automatiquement, ou les casse-tête ont plusieurs états résolus ou un état résolu différent.
- 3h2+) [ECLAIRCISSEMENT] Par le passé, les casse-têtes dont les parties colorées étaient visibles de l'intérieur ("stickerless") étaient interdits. Ils sont maintenant autorisés.
- 3h2++) [ECLAIRCISSEMENT] Les casse-têtes "stickerless" qui diffèrent clairement des "stickerless" produits en masse ne sont autorisés qu'à la discrétion du Délégué WCA.
- 3j+) [RAPPEL] Avant certaines pièces gravées ou en relief étaient autorisées. Ce n'est plus le cas.
- 3j++) [ECLAIRCISSEMENT] Pour le Clock, les boutons ne doivent pas être différenciables entre eux sur un même côté.
- 3j2+) [ECLAIRCISSEMENT] Pour le Clock, les dix-huit horloges internes sont considérées comme des pièces similaires.
- 3l+) [AJOUT] Les logos peuvent présenter un design original dans la mesure où celui-ci ne lui donne pas un avantage (par exemple en dissimulant des informations qui pourraient être utilisées pour tricher), et le logo doit permettre de reconnaître facilement la partie colorée. Les logos non conventionnels ne sont autorisés qu'à la discrétion du Délégué WCA.

Article 4 : Mélanges

- 4b1+) [RAPPEL] Le Délégué WCA ne doit jamais régénérer de mélange dans le but de filtrer un mélange déjà existant. Par exemple, ce n'est pas autorisé de jeter un oeil aux mélanges d'une compétition et de générer un nouvel ensemble de mélanges pour qu'ils soient plus "équitables".
- 4b2+) [ECLAIRCISSEMENT] En général, tous les mélanges officiels devraient être tenus secret pendant la compétition et diffusés, ensemble, après la fin de la compétition (voir la [règle 1c3a](#)). Dans certains cas (comme les records du monde), l'équipe organisatrice peut souhaiter diffuser certains mélanges après la fin du tour.
- 4b4+) [ECLAIRCISSEMENT] Tous les essais qui ont été démarrés dans cet intervalle de temps suivent la procédure habituelle (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas arrêtés quand l'intervalle de temps d'utilisation du mélange correspondant arrive à sa fin).
- 4d+) [ECLAIRCISSEMENT] Certains casse-tête utilisent des schémas de couleurs standard, hormis le blanc qui est remplacé par du noir. Dans ce cas, la couleur la plus sombre est le noir et ne doit pas être considérée comme du blanc.
- 4d++) [AJOUT] Il est autorisé de changer l'orientation d'un casse-tête entre la table des mélanges et celles des résolutions, tant que personne n'essaie de modifier le caractère aléatoire de l'orientation (voir la [règle A2e1](#)).
- 4f+) [CONSEIL] Le Délégué WCA devrait générer un nombre suffisant de mélanges pour la totalité de la compétition, avec également des mélanges pour les essais supplémentaires.
- 4f++) [RAPPEL] Si le Délégué WCA génère des mélanges supplémentaires au cours de la compétition, ces mélanges doivent être sauvegardés (voir la [règle 1c3a](#)).

Article 5 : Défauts de casse-tête

- 5b5+) [EXEMPLE] Exemples de pièces détachées, laissant le casse-tête dans l'état résolu : un cache de centre de 3x3x3, une pièce centrale d'un 7x7x7, une pièce interne d'un 4x4.
- 5b5++) [EXEMPLE] Exemples de pièces détachées, laissant le casse-tête dans un état non résolu (DNF) : deux caches de centre de 3x3x3, deux pièces centrales d'un 7x7x7, une arête de 3x3x3, une arête de 4x4x4, n'importe quel ensemble de deux pièces ayant toutes deux une partie colorée.
- 5b5+++)) [EXEMPLE] Exemple de pièce qui n'est pas complètement attachée, laissant le casse-tête dans l'état résolu : un centre de 5x5x5 tourné sur lui-même dans son emplacement.
- 5b5++++)) [EXEMPLE] Exemple de pièce attachée mais pas complètement à leur place, laissant le casse-tête dans un état non résolu (DNF) : une arête de 3x3x3 légèrement éjectée.
- 5c+) [RAPPEL] Si un compétiteur rencontre un défaut de casse-tête, cela ne lui donne pas le droit à un essai supplémentaire.

Article 6 : Récompenses/Prix/Titres

- 6a+) [AJOUT] Des récompenses, prix, ou titres peuvent être donnés en fonction de ce qui a été annoncé pour la compétition.
- 6b+) [CONSEIL] Les compétiteurs devraient participer à la cérémonie de remise des prix pour recevoir leurs récompenses, prix, ou titres.
- 6b1+) [CONSEIL] La cérémonie de remise des prix devrait se dérouler sur le lieu de la compétition, dans l'heure suivant la fin de la dernière épreuve.
- 6c+) [CONSEIL] Les gagnants de récompenses, prix, ou titres sont susceptibles d'être interviewés par les médias présents lors de la compétition.
- 6d+) [CONSEIL] Les équipes organisatrices devraient fournir des diplômes pour tous les gagnants d'épreuve, cosignés par l'organisateur principal et le Délégué WCA.

Article 7 : Environnement

- 7d+) [AJOUT] La température de l'espace de compétition devrait être entre 21 et 25 degrés Celcius.
- 7f1a+) [ECLAIRCISSEMENT] Le tapis devrait mesurer au moins 30cm (gauche-droite) sur 25cm (avant-arrière).
- 7h2+) [AJOUT] Les compétiteurs présents dans la zone d'attente ne devraient pas pouvoir regarder les casse-tête des compétiteurs entrain de concourir.

Article 8 : Compétitions

- 8a4++) [CONSEIL] La compétition devrait être annoncée au moins un mois avant le début de la compétition.
- 8a5+) [CONSEIL] Au moins 12 compétiteurs devraient participer à la compétition.
- 8a7+) [AJOUT] Les organisateurs devraient sérieusement considérer des modifications pour rendre les chronomètres Stackmat plus robustes aux problèmes courants, comme rendre l'appui accidentel sur les boutons plus difficiles (par exemple en y collant des O-rings) et attacher les piles plus fermement (par exemple en rembourrant le compartiment à pile).

Article 9 : Épreuves

- 9b+) [AJOUT] Le format privilégié pour la finale d'une épreuve est la "Moyenne élaguée des 5", ou la "Moyenne des 3", si possible.
- 9b++) [AJOUT] D'autres épreuves que celles définies dans la [règle 9b](#) peuvent être organisées, mais elles ne seront pas considérées comme officielles et leurs résultats ne seront donc pas enregistrés dans les résultats officiels de la compétition.
- 9b3b+) [ECLAIRCISSEMENT] Le classement selon la "Moyenne des 3" ne change en rien le classement du compétiteur dans un tour au format "Meilleur des 3" (qui repose sur le meilleur résultat). La WCA reconnaît ce classement en dehors du contexte de la compétition.
- 9f1+) [EXEMPLE] Si le chronomètre affiche 12.678 pour un essai, le temps original est 12.67 (on supprime tout chiffre après les centièmes de seconde). Un juge peut écrire le temps complet sur la feuille de résultat, tant que le teneur de scores le tronque pour les résultats officiels.
- 9f4+) [EXPLICATION] Le résultat d'un essai est DNF seulement si le compétiteur démarre l'essai en indiquant qu'il est prêt (voir la [règle A3b2](#)) mais que l'essai a été disqualifié.
- 9f5+) [ECLAIRCISSEMENT] Le résultat d'un essai est DNS si le compétiteur pouvait tenter un essai mais ne l'a pas démarré (voir la [règle A3b2](#)). Si le compétiteur ne s'est pas qualifié pour un essai (par exemple dans un tour combiné), il n'a pas de résultat pour cet essai.
- 9q+) [CONSEIL] Les tours et épreuves devraient avoir au moins 2 compétiteurs.

Article 10 : État résolu

- 10f+) [EXPLICATION] Les limites de désalignements sont choisies de manière à ce qu'elles donnent une limite naturelle entre deux états du casse-tête : l'état résolu sans pénalité, et un état distant d'un mouvement.
- 10h1+) [AJOUT] L'état résolu du Clock n'est pas affecté par des caches de bouton détachés ou se détachant facilement.

Article 11 : Incidents

- 11e+) [ECLAIRCISSEMENT] Comme la demande n'est pas forcément acceptée, le compétiteur peut choisir de ne pas arrêter le chronomètre pendant la demande, et reprendre la résolution quand il le souhaite.
- 11e1+) [RAPPEL] L'essai supplémentaire doit être mélangé avec une séquence de mélange non modifiée, générée par un programme mélangeur officiel (voir la règle 4f, et la recommandation 4f+).
- 11e2+) [AJOUT] Si un essai supplémentaire donne lieu à un autre essai supplémentaire, le compétiteur devrait continuer à résoudre des essais supplémentaires jusqu'à ce qu'il y ait un essai valide pour remplacer l'essai original.
- 11e2++) [EXEMPLE] Supposons qu'un compétiteur a 5 essais normaux numérotés de 1 à 5, et que l'essai 2 donne lieu à un essai supplémentaires. Le compétiteur devrait faire des essais supplémentaires jusqu'à ce qu'il y ait un essai valide pour remplacer l'essai 2. Si plus tard un autre essai donne également lieu à un essai supplémentaire, le compétiteur devrait procéder de la même manière que pour l'essai 2.

Article 12 : Notation

- 12c2+) [AJOUT] Lors du dénombrement des mouvements dans le cas d'un désalignement à la fin d'une résolution, x et y sont étudiés séparément. Exemple : (5, 1) n'a qu'un seul désalignement, (5, 5) en a deux.

Article A : Résolution rapide

- A1a2+) [AJOUT] Dans le cas d'une limite de temps cumulative, le juge inscrit le temps original entre parenthèse en plus du DNF sur la feuille de résultats, par exemple "DNF (1:02,27)".
- A1a2++) [ECLAIRCISSEMENT] Des limites de temps cumulatives peuvent être imposées pour une seule épreuve ou un ensemble d'épreuves.
- A1a2++++) [ECLAIRCISSEMENT] Dans le cas d'une limite de temps cumulative, une fois qu'un compétiteur a atteint cette limite, le résultat de chaque essai restant est DNS.
- A1a3+) [RAPPEL] L'équipe organisatrice et le Délégué WCA doivent être conscients que les limites de temps ont un impact sur la stratégie des compétiteurs (par exemple prendre des risques dans les deux premiers essais pour espérer passer la limite de temps d'un tour combiné), et que les modifier après le début d'un tour peut désavantager inégalement certains compétiteurs.
- A1a4+) [RAPPEL] Si par accident un compétiteur a été autorisé à dépasser la limite de temps, celle-ci doit être appliquée rétroactivement, et le juge, le compétiteur, et le Délégué WCA doivent être informés (voir la règle 1g2). Les juges doivent toujours connaître la limite de temps pour l'essai en cours (qui peut dépendre des essais précédents, dans le cas d'une limite de temps cumulative).
- A1c+) [ECLAIRCISSEMENT] Les Délégués WCA ne devraient intervenir que pour empêcher un compétiteur de nuire au déroulement de la compétition (par exemple perdre du temps et/ou gêner les ressources de la compétition). Les compétiteurs ne devraient pas être disqualifiés pour un "mauvais" résultat quand ils participent au meilleur de leur capacités.
- A2c1+) [RAPPEL] Avant les feuilles de résultats pouvaient être utilisées pour cacher le casse-tête, laissant certaines faces visibles. Ce n'est plus le cas.
- A3c3+) [ECLAIRCISSEMENT] Le compétiteur peut remettre à zéro le chronomètre avant ou pendant la phase d'inspection si le juge a accidentellement oublié de le faire. Néanmoins, c'est la responsabilité du juge de s'assurer que le chronomètre a été remis à zéro (voir la règle A3b). Si le compétiteur démarre accidentellement sa résolution avec un chronomètre qui n'a pas été remis à zéro (c'est à dire qu'il inspecte, pose ses mains sur le chronomètre normalement, suppose qu'il va démarrer normalement et commence à manipuler son casse-tête), alors l'essai devrait être remplacé par un essai supplémentaire, à la discrétion du Délégué WCA.
- A3c4+) [ECLAIRCISSEMENT] Si l'utilisation d'un objet fin à l'intérieur du casse-tête a été imposée, le juge ne doit pas retirer cet objet à la place du compétiteur.
- A3c4++) [ECLAIRCISSEMENT] Le compétiteur peut retirer l'objet pendant la résolution, s'il ne l'a pas fait pendant l'inspection (par exemple s'il a oublié).
- A5b+) [ECLAIRCISSEMENT] Pendant l'inspection ou la résolution, le compétiteur peut toucher le casse-tête avec n'importe quelle partie de son corp. Exception : résolution à une main, résolution avec les pieds (voir : Règle D1b).
- A6b+) [EXPLICATION] La valeur, arbitraire, de 0,06 secondes a été choisie pour palier aux problèmes de dysfonctionnement du chronomètre Stackmat.

- A6f+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Si le compétiteur remet à zéro le chronomètre avant que le temps ait été complètement noté, le juge ne doit pas écrire le temps qu'il a mémorisé ou vu sur une vidéo, et doit disqualifier l'essai.
- A6g+) [\[AJOUT\]](#) Quand le juge détermine s'il doit appliquer une pénalité de désalignement, il ne devrait pas toucher le puzzle.
- A7c+) [\[AJOUT\]](#) Si un résultat signé par le compétiteur est incomplet ou illisible, il devrait être considéré comme le pire résultat possible dans ce cas (par exemple "1.05" devra être considéré comme "1.05.99", "25.X3" devra être considéré comme 25.73 si X peut être 1 ou 7). Étant donné que le chronomètre Stackmat peut afficher "X:Y.ss" à la place de "X:0Y.ss", il est plus probable qu'une dizaine manque plutôt qu'une unité, dans le cas d'un chiffre manquant (par exemple "1:2.27" devra être considéré comme "1:02.27"). Le juge ayant signé pour un résultat ambigu peut être appelé pour l'expliquer, à la discrétion du teneur de score.
- A7g+) [\[EXEMPLE\]](#) Exemple d'incidents qui pourraient donner lieu à un essai supplémentaire pour un nouveau compétiteur : ne pas attendre que la lumière verte s'allume, démarrer ou arrêter son chronomètre de manière irrégulière, dépasser le temps d'inspection suite à une incompréhension sur la procédure de démarrage de l'essai, ou tout autre pénalité de temps issue d'une erreur de procédure.
- A7g++) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Des pénalités individuelles ne peuvent pas être levées pour les nouveaux compétiteurs. Un essai supplémentaire complet doit être donné.
- A7g+++)[\[CONSEIL\]](#) Le délégué WCA devrait être particulièrement vigilant en donnant plus d'un essai supplémentaire pour un même nouveau compétiteur. Si plus d'un essai supplémentaire est donné, cela devrait être pour des incidents différents.

Article B : Résolution à l'aveugle

- B1+) [\[RAPPEL\]](#) Le compétiteur doit utiliser un casse-tête sans textures, marques, ou autres moyens de distinguer des pièces équivalentes (voir la [règle 3k](#)).
- B1b+) [\[CONSEIL\]](#) Les bandeaux devraient être vérifiés par le Délégué WCA avant leur utilisation en compétition.

Article C : Résolution à une main

- C1b+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Le compétiteur peut utiliser les deux mains pendant l'inspection.
- C1b++) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Le compétiteur n'est pas obligé d'utiliser la même main pour résoudre les différents essais d'un même tour.
- C1b+++)[\[RAPPEL\]](#) L'utilisation de la surface est autorisée pour la résolution ou la réparation du casse-tête.

Article D : Résolution avec les pieds

- D1b+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Le compétiteur peut porter des chaussettes pendant la résolution.
- D1c+) [\[RAPPEL\]](#) Pendant la réparation des défauts de casse-tête, d'autres parties du corps ne doivent pas toucher le casse-tête.

Article E : Résolution optimisée

- E2b+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Un compétiteur peut choisir d'arrêter son essai plus tôt en rendant une solution avant la fin de la limite de temps.
- E2c+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Bien que le juge puisse fournir une feuille de score standard pour soumettre sa solution, le compétiteur peut soumettre une solution sur une autre feuille, tant qu'une seule séquence de mouvements est clairement indiquée comme la solution soumise. (Note : la feuille doit être fournie par le juge d'après la [règle E3a](#).)
- E2c++) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) La solution du compétiteur doit utiliser uniquement des mouvements décrits par la [règle 12a](#). Voici des exemples de mouvements interdits en compétition : [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Les compétiteurs ne doivent pas obtenir leur solutions depuis n'importe quelle partie de la séquence de mélange, et les solutions ne devraient pas avoir un nombre significatif de mouvements correspondant à l'inverse de la séquence de mélange.
- E2e++) [\[EXEMPLE\]](#) Exemple de solutions qui devraient entraîner la disqualification de l'essai (DNF) : les solutions qui commencent avec 4 mouvements ou plus qui correspondent à l'inverse de la séquence de mélange.
- E3b+) [\[RAPPEL\]](#) "Rubik's Cube" ne fait référence qu'au casse-tête 3x3x3 standard.
- E3d+) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Tout chronomètre ou montre utilisé par un compétiteur ne doit pas avoir de fonction qui aiderait le compétiteur à trouver une solution.
- E3d++) [\[ECLAIRCISSEMENT\]](#) Les compétiteurs ne devraient pas considérer leur chronomètre ou montre personnel comme le temps officiel, et doivent soumettre leur solution juste après que le juge signale la fin de l'essai.

Article H : Résolution multiple à l'aveugle

- H1b1+) [\[RAPPEL\]](#) L'essai n'est pas forcément disqualifié lorsqu'il atteint la limite de temps, à cause des exceptions pour la résolution multiple à l'aveugle (voir la [règle A1a4](#) et la [règle A1a5](#)).

- H1b1++) [AJOUT] Le juge peut autoriser le compétiteur à continuer son essai de manière non officielle, mais l'essai doit d'abord être arrêté et jugé, afin de respecter totalement le Règlement.
- H1d+) [EXEMPLE] Exemple : supposons qu'un compétiteur tente 10 cubes, finit sa résolution avec un temps de 59:57, et obtient deux pénalités de temps, le temps du résultat final est $59:57 + 2*2 = 60:01$ (voir aussi la règle A1a5).
- H1d++) [EXEMPLE] Exemple : supposons qu'un compétiteur tente 10 cubes, le juge arrête le compétiteur à 60 minutes et l'essai a deux pénalités de temps, le temps du résultat final est $60:00 + 2*2 = 60:04$.