

# WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

## WCA-Regeln

Version: 18. April 2016

[[wca-regulations-translations:4b1451a](#)]

## Anmerkungen

### Übersetzung

Hierbei handelt es sich **\*\*nicht\*\*** um die offiziellen Regeln der World Cube Association sondern lediglich um eine freie Übersetzung. Im Zweifelsfall gelten die Originalregeln. Übersetzungsfehler sind möglich!

Einige Begriffe wurden bewusst nicht übersetzt da im Deutschen keine entsprechenden Bezeichnungen existieren und da auch auf deutschsprachigen Turnieren zumeist die englischsprachige Bezeichnung benutzt wird.

Dazu zählen unter anderem:

- Judge: eine Person, die während eines Versuchs als Schiedsrichter agiert
- Judgen: die Tätigkeit, die der Judge ausführt
- Scrambler: eine Person, die ein Puzzle mischt
- Scramble: eine Zugfolge, nach der ein Puzzle gemischt wird
- Scramblen: die Tätigkeit, ein Puzzle anhand einer vorgegebenen Zugfolge zu mischen
- Scoresheets: Zettel, auf dem Ergebnisse notiert werden
- Scoretaker: eine Person, die Ergebnisse überträgt bzw. auswertet

Folgende Personen haben bei der Übersetzung und Korrektur geholfen: Laura Ohrndorf,

Sébastien Auroux.

Folgende weitere Personen haben bei der Übersetzung und Korrektur bei vorherigen Versionen geholfen: Florian Weingarten, Stefan Huber, Leon Schmidtchen, Robin Blöhm, Tim Habermaas, Markus Pirzer, Marcel Henfling, Jochen Spies, Stefan Pochmann, Leandro Baltazar, Emanuel Rheinert, Patrick Hetco, Gregor Billing.

## WCA Regeln und WCA Richtlinien

Die WCA Regeln stellen ein komplettes Regelwerk dar, welches auf allen offiziellen WCA Turnieren zu befolgen ist.

Die WCA Richtlinien erweitern die WCA Regeln um weitere Erläuterungen und Beispiele. Die Regeln sollten als vollständiges Dokument angesehen werden, aber die Guidelines enthalten zusätzliche Erläuterungen und Erklärungen.

### Weitere Links

- Webseite der World Cube Association: [www.worldcubeassociation.org](http://www.worldcubeassociation.org)
- Original Quelle der WCA-Regeln: [www.worldcubeassociation.org/regulations](http://www.worldcubeassociation.org/regulations)
- PDF-Version dieser Übersetzung: [Deutsche PDF-Version der Regeln und Richtlinien](#)

## Inhalt

Anmerkung: Da die Nummerierung der Abschnitte und Regeln beim Löschen von Regeln nicht verändert wurde, gibt es teilweise Lücken in der Nummerierung.

## Abschnitt 1: Offizielle Organe

- 1a) Jedes Turnier muss einen WCA-Delegierten und ein Organisationsteam (bestehend aus einer Person oder mehreren Personen) haben. Ein Turnier benötigt ebenso die folgenden offiziellen Organe: Judges, Scrambler und Scoretaker.
- 1b) Das Organisationsteam eines Turniers ist verantwortlich für sämtliche Vorkehrungen vor, während und nach dem Turnier.
- 1c) Der WCA-Delegierte darf verschiedene Pflichten anderen Mitgliedern des Organisationsteams übertragen, ist aber schlussendlich verantwortlich für die Ausführung dieser Pflichten. Der WCA-Delegierte eines Turniers ist verantwortlich dafür:
  - 1c1) dem WCA-Board über die Einhaltung der WCA-Regeln während des Turniers, wie das Turnier insgesamt verlief und über jegliche Zwischenfälle Bericht zu erstatten. Berichte müssen dem WCA-Board binnen einer Woche nach Turnierende vorgelegt werden.
  - 1c3) dem WCA-Results-Team die Ergebnisse des Turniers zu übermitteln.
    - \* 1c3a) Sämtliche Scrambles, die im Turnier verwendet wurden, müssen zusammen mit den Resultaten eingereicht werden.
    - \* 1c3b) Scrambles müssen mit den Kategorien, Runden und Gruppen, für die sie verwendet wurden, beschriftet sein.
  - 1c4) dem WCA-Board eventuelle Korrekturen der Ergebnisse des Turnier zu berichten.
  - 1c5) die anderen offiziellen Organe bei ihren Aufgaben zu beraten, wenn dies nötig ist.
  - 1c6) alle Kategorien und deren Formate vor Turnierbeginn zu genehmigen, sowie während des Turniers, falls Änderungen notwendig sind.
  - 1c7) Entscheidungen bezüglich der Disqualifikation einzelner Teilnehmer vom Turnier zu treffen.
  - 1c8) Scrambles bereitzustellen.

- 1c9) Entscheidungen über Änderungen im Zeitplan zu treffen. Im Falle einer solchen Änderung muss eine klare Ankündigung an alle Teilnehmer erfolgen.
- 1c10) eine Kopie der WCA-Regeln auf dem Turnier zur Verfügung zu stellen.
- 1e) Jede Kategorie benötigt einen oder mehrere Judges.
  - 1e1) Ein Judge ist verantwortlich für die Durchführung der Abläufe der Kategorie.
    - \* 1e1a) Ein Judge darf nach Ermessen des WCA-Delegierten mehrere Teilnehmer gleichzeitig judgen, sofern er sicherstellen kann, dass alle WCA-Regeln zu jedem Zeitpunkt eingehalten werden.
  - 1e2) Jeder Teilnehmer muss als Judge zur Verfügung stehen. Wird ein Teilnehmer zum Judgen benötigt, so kann er lediglich durch Angabe eines legitimen Grundes (z.B. Unkenntnis eines Puzzles), nach Ermessen des WCA-Delegierten, davon freigestellt werden. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers vom Turnier (siehe Regel 2k).
- 1f) Jede Kategorie muss einen oder mehrere Scrambler haben. Ausnahme: Fewest Moves.
  - 1f1) Ein Scrambler einer Kategorie ist verantwortlich für die Anwendung der Scrambles auf die Puzzles.
  - 1f2) Alle Teilnehmer müssen als Scrambler zur Verfügung stehen. Wird ein Teilnehmer zum Scramblen benötigt, so kann er lediglich durch Angabe eines legitimen Grundes (z.B. Unkenntnis der Scramble-Notation eines Puzzles), nach Ermessen des WCA-Delegierten, davon freigestellt werden. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers von dem Turnier (siehe Regel 2k).
- 1g) Jede Kategorie benötigt einen oder mehrere Scoretaker.
  - 1g1) Ein Scoretaker ist verantwortlich für das Zusammenstellen der Ergebnisse.
  - 1g2) Änderungen der auf den Scoresheets notierten Ergebnisse dürfen nur nach Absprache mit dem WCA-Delegierten durchgeführt werden.
- 1h) Teilnehmer einer Runde einer Kategorie dürfen in Gruppen eingeteilt werden.
  - 1h1) Scrambler und Judges für eine Runde sollten in ihrer eigenen Gruppe weder judgen noch scambeln bevor sie alle Versuche der betreffenden Runde abgeschlossen haben. Sie dürfen nach Ermessen des WCA-Delegierten in ihrer eigenen Gruppe judgen und scambeln, aber das Organisationsteam hat Sorge zu tragen, dass Scrambler und Judges keine Scrambles von Versuchen, die sie noch nicht gemacht haben, sehen können.
- 1j) Die offiziellen Organe dürfen an dem Turnier teilnehmen.
- 1k) Eine Person kann mehrere Rollen übernehmen (Organisation, WCA-Delegierter, Judge, Scoretaker, Scrambler).

## Abschnitt 2: Teilnehmer

- 2a) Jeder darf an einem WCA-Turnier teilnehmen, wenn er:
  - 2a1) die WCA-Regeln akzeptiert.
  - 2a2) die Teilnahmevoraussetzungen erfüllt, die eindeutig vor dem Turnier angekündigt werden müssen.
  - 2a3) nicht vom WCA-Board gesperrt wurde.
- 2b) Teilnehmer unter 18 Jahren brauchen die Erlaubnis ihrer Erziehungsberechtigten, um sich zu registrieren und teilzunehmen.

- 2c) Zu einer vollständigen Anmeldung eines Teilnehmers müssen alle verlangten Angaben gemacht werden (darunter: Name, Nationalität, Geburtsdatum, Geschlecht, Kontaktinformationen und teilnehmende Kategorien).
  - 2c1) Ein Teilnehmer ist ohne eine vollständige Anmeldung, die vom Organisationsteam festgestellt wurde, nicht teilnahmefähig.
- 2d) Name, Nationalität, Geschlecht und Resultate des Turniers zählen als öffentliche Informationen. Alle anderen persönlichen Informationen werden vertraulich behandelt und dürfen ohne Zustimmung des Teilnehmers nicht an Dritte weitergegeben werden.
- 2e) Teilnehmer müssen einen Staat vertreten, dessen Staatsbürgerschaft sie besitzen. Der WCA-Delegierte sollte diese Staatsbürgerschaft durch Begutachtung von Dokumenten (z.B. Personalausweis, Reisepass) überprüfen. Wenn ein Teilnehmer für nicht repräsentationsfähig für das Land, unter welchem er sich angemeldet hat, befunden wird, kann er rückwirkend disqualifiziert und/oder suspendiert werden, nach Ermessen des WCA-Boards.
  - 2e1) Die Staaten, die vertreten werden können, sind durch den englischsprachigen Wikipedia-Artikel "List of sovereign states" definiert ("UN member states and observer states" sowie "Other states").
  - 2e2) Teilnehmer, bei denen sich Änderungen in der Staatsbürgerschaft ergeben, können ihr vertretenes Land in ihrem ersten Turnier eines Kalenderjahres ändern.
- 2f) Teilnehmer müssen sich an die Hausordnung des Veranstaltungsortes halten und sich rücksichtsvoll verhalten.
- 2g) Teilnehmer müssen sich im Wettbewerbsbereich ruhig verhalten. Unterhaltungen bei angemessener Lautstärke sind erlaubt, solange sie weit genug von den aktiven Teilnehmern entfernt stattfinden.
  - 2g3) Teilnehmer im Teilnehmerbereich dürfen nicht miteinander über die Scrambles der laufenden Runde kommunizieren. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers von der Kategorie, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- 2h) Teilnehmer müssen vollständig bekleidet sein. Nach Ermessen des WCA-Delegierten dürfen Teilnehmer für unangebrachte Bekleidung vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 2i) Während der aktiven Teilnahme am Wettkampf dürfen Teilnehmer keine Elektronik oder Audioelektronik nutzen (z.B. Mobiltelefone, MP3 Player, Diktiergeräte, zusätzliche Beleuchtung).
  - 2i1) Teilnehmer dürfen nicht-elektronische Hilfsmittel nutzen, die ihnen keinen unfairen Vorteil geben, nach Ermessen des WCA-Delegierten. Dies schließt ein:
    - \* 2i1a) Medizinische/physische Hilfen, die vom Teilnehmer getragen werden (z.B. eine Brille, Handbandagen). Als Ausnahmeregelung zu Regel 2i, dürfen medizinische Hilfsmittel elektronisch sein, wenn der Teilnehmer keine nicht-elektronische Alternative hat (z.B. Teilnehmer, die eine Hörhilfe oder einen Herzschrittmacher haben).
    - \* 2i1b) Ohrstöpsel und Gehörschutz (aber keine elektronischen geräuschunterdrückenden Kopfhörer).
  - 2i2) Teilnehmer dürfen am Löse-Platz Kameras nach Ermessen des WCA-Delegierten nutzen, aber die folgenden Bedingungen müssen vom Beginn des Versuchs bis zum Stoppen des Solves eingehalten werden. Strafe für das Brechen der Bedingungen: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

- \* 2i2a) Jeder Monitor der Kamera muss ausgeschaltet oder außerhalb des Sichtbereichs des Teilnehmers sein (siehe Regel A5b).
- \* 2i2b) Der Teilnehmer darf nicht mit der aktiven Kamera interagieren (z.B. bedienen, halten, tragen). Ausnahme: der Teilnehmer darf eine Kamera tragen, die auf seinem Kopf befestigt ist, solange diese außerhalb seines Sichtbereiches ist und klar ist, dass er nicht mit dieser interagiert (abgesehen vom Tragen).
- 2j) Der WCA-Delegierte darf einen Teilnehmer von einer bestimmten Kategorie ausschließen.
  - 2j1) Wenn ein Teilnehmer von einer Kategorie ausgeschlossen wird, aus welchem Grund auch immer, hat er keinen Anspruch auf weitere Versuche in dieser Kategorie.
  - 2j2) Wenn ein Teilnehmer während der Durchführung einer Kategorie ausgeschlossen wird, bleiben seine Resultate bis zu diesem Zeitpunkt gültig. Ausnahme: Schummeln oder Betrug (siehe Regel 2k2a).
- 2k) Der WCA-Delegierte darf einen Teilnehmer von Kategorien (einer einzelnen Kategorie, mehreren Kategorien oder allen Kategorien) disqualifizieren, falls einer der folgenden Gründe vorliegt:
  - 2k1) der Teilnehmer ist nicht rechtzeitig zur Registrierung vor Ort.
  - 2k2) der Teilnehmer wird des Schummelns oder des Betrugs während des Turniers verdächtigt.
    - \* 2k2a) Der WCA-Delegierte darf sämtliche verdächtigen Resultate disqualifizieren.
  - 2k3) der Teilnehmer verhält sich gesetzeswidrig, gewalttätig oder anstößig oder zerstört mutwillig Einrichtungsgegenstände oder persönliche Gegenstände anderer Gäste am Veranstaltungsort.
  - 2k4) der Teilnehmer behindert oder stört andere Teilnehmer während des Wettbewerbs.
  - 2k5) der Teilnehmer weigert sich, die WCA-Regeln zu befolgen.
- 2l) Ein Teilnehmer kann ohne oder mit Vorwarnung disqualifiziert werden, je nach Art und Schwere des Verstoßes.
  - 2l1) Ein disqualifizierter Teilnehmer hat keinen Anspruch auf Schadensersatz oder Kostenrückerstattung von Ausgaben, die auf die Turnierteilnahme zurückzuführen sind.
- 2n) Teilnehmer dürfen gegen eine Entscheidung mündlich beim WCA-Delegierten Widerspruch einlegen.
  - 2n1) Widersprüche sind nur während des Turniers möglich, innerhalb von 30 Minuten nach dem Vorfall und vor Beginn der nächsten Runde der betroffenen Kategorie möglich.
  - 2n2) Der WCA-Delegierte muss die Angelegenheit klären, bevor die nächste Runde der betroffenen Kategorie beginnt.
  - 2n3) Der Teilnehmer muss die endgültige Entscheidung des WCA-Delegierten anerkennen. Strafe: Disqualifikation des Teilnehmers vom Turnier.
- 2s) Teilnehmer mit Behinderungen, die sie vom Einhalten einer oder mehrerer WCA-Regeln abhalten können, dürfen eine spezielle Behandlung beim WCA-Delegierten anfragen. Diese Teilnehmer sollten das Organisationsteam und den WCA-Delegierten mindestens zwei Wochen vor dem Turnier kontaktieren.
- 2t) Jeder Teilnehmer muss vor Beginn eines Turniers mit den WCA-Regeln vertraut sein und diese verstehen.

- 2u) Teilnehmer müssen anwesend und bereit zur Teilnahme sein, wenn sie zu einem Versuch aufgerufen werden. Strafe: Disqualifikation der Kategorie.
  - 2u1) Ausnahme: Ein Teilnehmer, der nicht rechtzeitig zu einem individuell angesetzten Versuch anwesend ist (z.B. ein Fewest Moves Versuch, ein Multiple Blindfold Versuch) darf so behandelt werden, als ob er den Versuch abgelehnt hätte (DNS), nach Ermessen des WCA-Delegierten.

## Abschnitt 3: Puzzles

- 3a) Teilnehmer müssen ihre eigenen Puzzles zum Turnier mitbringen.
  - 3a1) Teilnehmer müssen bereit zur Abgabe ihrer Puzzles sein, wenn sie aufgerufen werden (siehe Regel 2u).
  - 3a2) Puzzles müssen voll funktionsfähig sein, so dass sie ordnungsgemäß gescrambelt werden können.
  - 3a3) Polyedrische Puzzles müssen ein Farbschema besitzen, so dass im gelösten Zustand jede Seite eine eindeutige Farbe besitzt. Die Funktionalität jedes Puzzles muss identisch sein zum Originalpuzzle im Bezug auf Züge, Zustände und Lösungsmöglichkeiten.
- 3d) Puzzles müssen farbige Teile haben, welche das Farbschema des Puzzles definieren, und die eines und nur eines der folgenden sein müssen: farbige Sticker, farbige Plättchen (Tiles), farbiges Plastik, oder aufgemalte/aufgedruckte Farben. Sämtliche farbigen Teile eines Puzzles müssen dabei gleicher Art sein.
  - 3d1) Für Teilnehmer mit einer medizinisch dokumentierten Sehschwäche gelten die folgenden Ausnahmen:
    - \* 3d1a) Blinde Teilnehmer dürfen strukturierte Puzzle mit unterschiedlichen Strukturen auf unterschiedlichen Seiten nutzen. Jede Seite sollte eine festgelegte Farbe haben, um das Scramblen und Judgen zu erleichtern.
    - \* 3d1b) Blinde Teilnehmer, die keine ausreichende Anzahl an Farben unterscheiden können, dürfen farbige Teile mit Mustern nutzen, wenn diese nach Regel 2s erlaubt sind. Muster dürfen durch Sticker ergänzt oder aufgemalt werden.
  - 3d2) Die Farben der farbigen Teile eines Puzzles müssen pro Seite einheitlich sein. Jede Farbe des Puzzles muss eindeutig von den anderen unterscheidbar sein.
  - 3d3) Wenn die farbigen Teile des Puzzles Sticker oder Plättchen (Tiles) sind, dürfen diese nicht dicker als 1,5 mm sein. Ausnahme: Megaminx Plättchen (Tiles) dürfen etwas dicker als 1,5 mm sein, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- 3h) Modifikationen, die das grundlegende Konzept des Puzzles erweitern, sind nicht erlaubt. Modifizierte Puzzles sind nur erlaubt, wenn die Modifikation dem Teilnehmer im Vergleich zur nicht modifizierten Version des Puzzles keine zusätzlichen Informationen liefert (z.B. Orientierung oder Identität von Steinen).
  - 3h1) Pillowed Puzzles sind nicht erlaubt. Ausnahme: Pillowed 7x7x7 sind erlaubt.
  - 3h2) Puzzles, bei denen die Farben der Flächen auch im Inneren sichtbar sind (z.B. "stickerless" Puzzle) sind erlaubt. Dies schließt nicht die folgenden Puzzle ein:
    - \* 3h2a) Puzzles mit transparenten Teilen sind nicht erlaubt. Ausnahme: ein Overlay Sticker (siehe Regel 3l).

- 3h3) Puzzle-Modifikationen, die zu einer schlechteren Leistung führen, geben dem Teilnehmer kein Recht auf weitere Versuche.
- 3h4) Bei Clock dürfen selbsterstellte "Einlagen" (in der gleichen Form und Größe wie die ursprünglichen Papiereinleger) verwendet werden, nach Ermessen des WCA-Delegierten. Die Einlagen müssen eine klare Kennzeichnung der 12-Uhr-Position haben, die der Kennzeichnung der ursprünglichen Einlagen entspricht.
- 3j) Puzzles müssen sauber sein und dürfen keine Markierungen, hervorgehobenen Teile, Schäden oder andere Unterschiede an Teilen aufweisen, die sie signifikant von anderen gleichartigen Teilen unterscheiden. Ausnahme: ein Logo (siehe [Regel 3l](#))
  - 3j1) Puzzles müssen einen hinreichend guten Zustand besitzen, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
  - 3j2) Definition: Zwei Teile sind gleichartig, wenn sie identisch in Form und Größe sind oder gespiegelt in Form und gleich in Größe sind.
  - 3j3) Geriffelte/Texturierte Teile, deren Orientierung man durch Fühlen unterscheiden kann, sind für Blind-Kategorien nicht erlaubt.
- 3k) Puzzles müssen vor der Verwendung im Wettkampf vom WCA-Delegierten genehmigt werden.
- 3l) Puzzles dürfen höchstens ein farbiges Teil mit einem Logo haben.
  - 3l1) Das Logo muss auf einem Mittelstein platziert sein. Ausnahmen für Puzzles ohne Mittelsteine:
    - \* 3l1a) Für Pyraminx und 2x2x2 kann ein Logo auf einem beliebigen Stein platziert werden.
    - \* 3l1b) Für Square-1 muss das Logo auf einem Stein der äquatorialen Ebene platziert werden.
  - 3l2) Das Logo darf eingestanzt und eingraviert sein oder auch aus einem transparenten Aufkleber bestehen, der über einem normalen Sticker platziert ist. Ausnahme: Das Logo in Blind-Kategorien darf nicht durch Fühlen unterscheidbar sein (z.B. keine Prägungen, keine Eingravierungen oder Overlay Sticker).
- 3m) Alle Puzzle- und Puzzleteile-Marken sind erlaubt, solange die Puzzles allen WCA-Regeln entsprechen.

## Abschnitt 4: Scramblen

- 4a) Ein Scrambler führt die Scramblesequenz aus, um Puzzles zu vermischen.
- 4b) Puzzles müssen nach zufälligen, computergenerierten Zugfolgen ("Scrambles") gescrambelt werden.
  - 4b1) Generierte Scrambles dürfen vor dem Turnier nicht betrachtet werden und dürfen in keinem Fall vom WCA-Delegierten gefiltert werden.
  - 4b2) Scrambles für eine Runde müssen bis zum Ende der Runde nur dem WCA-Delegierten und den Scramblern zur Verfügung stehen. Ausnahme: Bei Fewest Moves erhalten die Teilnehmer die Scrambles bereits während der Runde (siehe Abschnitt E).
  - 4b3) Spezifikationen für das Scrambling Programm: offizielle Scrambles müssen einen zufälligen Zustand herbeiführen, dessen Lösung mindestens 2 Züge benötigt (gleiche Wahrscheinlichkeit für jeden Zustand). Folgende Ausnahmen/Zusätze gelten:

- \* 4b3a) Für Blind-Kategorien muss der Scramble das Puzzle zufällig orientieren (gleiche Wahrscheinlichkeit für jede Orientierung).
  - \* 4b3b) 2x2x2: Die Lösung des (zufälligen) Zustandes muss mindestens 4 Züge benötigen.
  - \* 4b3c) Skewb: Die Lösung des (zufälligen) Zustandes muss mindestens 7 Züge benötigen.
  - \* 4b3d) Square-1: Die Lösung des (zufälligen) Zustandes muss mindestens 11 Züge benötigen.
  - \* 4b3e) 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7, Megaminx: hinreichend viele zufällige Züge (statt zufälligem Zustand), mindestens 2 Züge zur Lösung benötigt.
  - \* 4b3f) Pyraminx: Die Lösung des (zufälligen) Zustandes muss mindestens 6 Züge benötigen.
- 4b4) Jeder Scramble sollte nur in einem maximalen Zeitrahmen von 2 Stunden angewandt werden. Dieser Zeitrahmen beginnt, wenn der Scramble zum ersten Mal angewandt wird.
- 4d) Ausrichtung beim Scramblen:
    - 4d1) NxNxN Puzzles und Megaminx werden mit der weißen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der hellsten Seite) oben und der grünen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der dunkelsten benachbarten) vorne gescrambelt.
    - 4d2) Pyraminx wird mit der gelben Seite (wenn nicht möglich, dann mit der hellsten Seite) unten und der grünen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der dunkelsten benachbarten) vorne gescrambelt.
    - 4d3) Square-1 wird mit der dunkelsten Seite vorne gescrambelt (ausgehend von den beiden möglichen Ausrichtungen beim Scramblen).
    - 4d4) Clock wird mit einer der beiden Seiten vorne und 12 Uhr nach oben zeigend gescrambelt.
    - 4d5) Skewb wird mit der weißen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der hellsten Seite) oben und der grünen Seite (wenn nicht möglich, dann mit der dunkelsten benachbarten) vorne links gescrambelt.
  - 4f) Scrambles für einen Wettbewerb müssen mit Hilfe der aktuellen, offiziellen Version des offiziellen WCA-Scrambleprogramms (verfügbar auf der Internetseite der WCA) generiert werden.
  - 4g) Nach dem Scrambeln eines Puzzles muss der Scrambler prüfen, ob das Puzzle korrekt gescrambelt wurde. Ist dies nicht der Fall, so muss er dies korrigieren (z.B. durch Lösen und erneutes Scrambeln des Puzzles).
    - 4g1) Ausnahme: Für 6x6x6, 7x7x7 und Megaminx ist es nicht notwendig, einen nicht korrekt ausgeführten Scramble zu korrigieren, nach Ermessen des WCA-Delegierten.

## Abschnitt 5: Puzzledefekte

- 5a) Beispiele für Puzzledefekte sind etwa: herausgefallene Teile, Teile, die an ihrer Stelle gedreht ("getwisted") sind, gelöste Schrauben, Kappen oder Aufkleber.
- 5b) Wenn ein Puzzledefekt während eines Versuchs auftritt, ist es dem Teilnehmer überlassen, ob er den Defekt repariert und Versuch fortsetzt, oder den Versuch abbricht.



- 5b1) Wenn der Teilnehmer sich entscheidet das Puzzle zu reparieren, so darf er nur die defekten Teile reparieren und darf keine weiteren Werkzeuge oder Teile von anderen Puzzles benutzen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- 5b2) Die Reparatur darf dem Teilnehmer keinen Vorteil beim Lösen des Puzzles verschaffen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- 5b3) Erlaubte Reparaturen:
  - \* 5b3a) Falls Steine herausgefallen sind oder sich von ihrer eigentlich Position entfernt (z.B. unnatürlich verkantet) haben, so darf der Teilnehmer sie zurück an ihre Position bringen.
  - \* 5b3b) Bemerkt der Teilnehmer nach einer Reparatur, aber noch vor Ende eines Versuchs, dass das Puzzle unlösbar ist, so kann er bis zu 4 Teile herausnehmen und wieder einbauen, um das Puzzle wieder lösbar zu machen.
  - \* 5b3c) Ist das Puzzle unlösbar, kann jedoch durch die Drehung eines Ecksteins lösbar gemacht werden, so darf der Teilnehmer einen Eckstein an seiner Stelle drehen ohne Teile aus dem Puzzle herauszunehmen.
- 5b4) Beim Blindlösen (siehe Regel B4) muss ein Puzzledefekt blind repariert werden. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- 5b5) Falls nach dem Versuch Teile des Puzzles fehlen oder nicht richtig positioniert sind, so gelten folgende Regeln:
  - \* 5b5a) Sind ein oder mehrere Teile ohne farbige Flächen betroffen, so gilt das Puzzle als gelöst.
  - \* 5b5b) Ist ein Teil mit genau einer farbigen Fläche betroffen, so gilt das Puzzle als gelöst.
  - \* 5b5c) Sind mehrere Teile mit genau einer farbigen Fläche betroffen, so gilt das Puzzle als nicht gelöst (DNF).
  - \* 5b5d) Sind ein oder mehrere Teile mit mehr als einer farbigen Fläche betroffen, so gilt das Puzzle als nicht gelöst (DNF).
  - \* 5b5e) Die Regeln 5b5c und 5b5d haben mehr Gewicht als die Regeln 5b5a und 5b5b, sollten mehrere Regeln anwendbar sein.

## Abschnitt 7: Umgebung

- 7b) Zuschauer müssen mindestens 1,50 Meter von den Timerstationen entfernt sein, wenn diese in Benutzung sind.
- 7c) Auf die Beleuchtung des Veranstaltungsortes muss besonders geachtet werden. Vorzuziehen ist weißes Licht, damit die Teilnehmer problemlos die Farben des Puzzles unterscheiden können.
- 7e) Der Veranstaltungsort muss rauchfrei sein.
- 7f) Timer Station:
  - 7f1) Definitionen:
    - \* 7f1a) Stackmat: Der Speed Stacks Stackmat Timer und eine kompatible Matte normaler Größe.
    - \* 7f1b) Matte: Die Matte einer Stackmat.
    - \* 7f1c) Timer: Der Timer einer Stackmat oder eine Stoppuhr (bei längeren Versuchen).

- \* 7f1d) Oberfläche: Die flache Oberfläche, auf der die Stackmat platziert wurde. Die Matte wird als Teil der Oberfläche angesehen, der Timer jedoch nicht.
- 7f2) Der Timer muss an der Matte angebracht sein und auf der Oberfläche platziert sein, so dass die Seite mit dem Timer dem Teilnehmer am nächsten ist.
  - \* 7f2a) Ausnahme: Für das Lösen mit Füßen wird die Stackmat direkt auf dem Boden platziert. Der Timer darf dann außerdem so ausgerichtet werden, dass die Seite mit dem Timer am weitesten vom Teilnehmer entfernt ist.
- 7h) Der Veranstaltungsort muss einen Wartebereich für die Teilnehmer haben.
  - 7h1) Das Organisationsteam darf von Teilnehmern, die zur Teilnahme aufgerufen wurden, verlangen, dass sie sich im Teilnehmerbereich aufhalten, bis sie alle Versuche ihrer Runde hinter sich gebracht haben.

## Abschnitt 8: Turniere

- 8a) Folgende Richtlinien müssen eingehalten werden damit ein Turnier ein offizielles WCA-Turnier ist:
  - 8a1) Das WCA-Board muss das Turnier anerkennen.
  - 8a2) Die WCA-Regeln müssen eingehalten werden.
  - 8a3) Es muss ein WCA-Delegierter anwesend sein.
  - 8a4) Das Turnier muss mindestens zwei Wochen vor Beginn des Turniers angekündigt werden.
  - 8a6) Das Turnier muss für die Öffentlichkeit zugänglich sein.
  - 8a7) Der Stackmat Timer der Firma Speed Stacks (Generation 2, Generation 3 Pro Timer oder Generation 4 Pro Timer) muss zur Zeitmessung benutzt werden.
  - 8a8) Das Turnier muss für jeden offen sein, der teilnehmen möchte. Einschränkungen hierfür müssen durch das WCA-Board anerkannt werden und deutlich dargelegt werden, wenn das Turnier angekündigt wird.
- 8f) Wenn die WCA-Regeln während eines Turniers nicht korrekt eingehalten werden, dürfen die Resultate nach Ermessen des WCA-Boards geändert werden.

## Abschnitt 9: Kategorien

- 9a) Die WCA leitet Wettbewerbe für:
  - 9a1) Puzzles, die als "Rubik Puzzles" bekannt sind.
  - 9a2) Andere Puzzles, die durch Drehen von Seiten verändert werden, sogenannte "Drehpuzzles" ("Twisty Puzzles").
- 9b) Offizielle Speedsolving Kategorien und Formate der WCA sind:
  - 9b1) Rubik's Cube (3x3x3), 2x2x2 Cube, 4x4x4 Cube, 5x5x5 Cube, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb und Rubik's Cube: One-Handed.
    - \* 9b1a) Die Turnierformate für diese Kategorien sind: "Best of X" (wobei X gleich 1, 2 oder 3 sein kann) und "Average of 5".
  - 9b2) Rubik's Cube: With Feet, Rubik's Cube: Fewest Moves, 6x6x6 Cube und 7x7x7 Cube.
    - \* 9b2a) Die Turnierformate für diese Kategorien sind: "Best of X" (wobei X gleich 1 oder 2 sein kann) und "Mean of 3".

- 9b3) Rubik's Cube: Blindfolded (mit verbundenen Augen), 4x4x4 Cube: Blindfolded, 5x5x5 Cube: Blindfolded und Rubik's Cube: Multiple Blindfolded.
  - \* 9b3a) Die Turnierformate für diese Kategorien sind: "Best of X" (wobei X gleich 1, 2 oder 3 sein kann).
  - \* 9b3b) Für Rubik's Cube: Blind erkennt die WCA außerdem "Mean of 3" Ranglisten und Rekorde an, basierend auf den Zeiten von "Best of 3" Runden.
- 9f) Die Ergebnisse einer Runde werden wie folgt gemessen:
  - 9f1) Alle gestoppten Zeiten unter 10 Minuten werden in Hundertstelsekunden gemessen und auf die nächstliegende Hundertstelsekunde gerundet. Der Durchschnitt bzw. das Mittel werden auf die nächstliegende Hundertstelsekunde gerundet.
  - 9f2) Alle gestoppten Zeiten über 10 Minuten, und zugehörige Durchschnittszeiten/Mittel werden in Sekunden gemessen, wobei der Durchschnitt bzw. das Mittel auf die nächstliegende Sekunde gerundet wird (x.4 wird x, x.5 wird x+1).
  - 9f4) DNF (Did Not Finish) ist das Ergebnis eines Versuchs, wenn dieser disqualifiziert oder das Puzzle nicht gelöst wurde.
  - 9f5) DNS (Did Not Start) ist das Ergebnis eines Versuchs, wenn der Teilnehmer zu einem Versuch berechtigt ist, an dem Versuch aber nicht teilgenommen hat.
  - 9f6) Im Format 'Best of X' bekommt jeder Teilnehmer X Versuche, wobei der beste Versuch zählt.
  - 9f7) Im Format 'Best of X' zählt ein DNF oder DNS als der schlechteste Versuch.
  - 9f8) Im Format 'Average of 5' bekommt jeder Teilnehmer 5 Versuche. Von diesen 5 Versuchen werden die Ergebnisse des besten und schlechtesten Versuchs ignoriert. Das Endergebnis ist der arithmetische Mittelwert der drei verbleibenden Zeiten.
  - 9f9) Im Format 'Average of 5' wird ein DNF oder DNS als schlechtester Versuch gezählt, wobei das Endergebnis DNF ist, sobald mehr als ein DNF und/oder DNS vorliegt.
  - 9f10) Im Format 'Mean of 3' bekommt jeder Teilnehmer 3 Versuche, wobei der arithmetische Mittelwert dieser 3 Versuche zählt.
  - 9f11) Im Format 'Mean of 3' ist das Ergebnis DNF, sobald mindestens ein Versuch DNS oder DNF ist.
  - 9f12) Im Format 'Best of X' werden die Ranglisten auf Basis des besten Resultats pro Teilnehmer erstellt. Die folgenden Kriterien werden zum Vergleich von Ergebnissen verwendet:
    - \* 9f12a) Für gemessene Zeiten ist "besser" gleichbedeutend mit "kürzere Zeit".
    - \* 9f12b) Für "Fewest Moves" ist "besser" gleichbedeutend mit der kürzeren Lösungslänge.
    - \* 9f12c) Für "Multiple Blindfold" wird die Rangliste folgendermaßen erstellt: Man zieht die Anzahl der nicht gelösten Puzzles von der Anzahl der gelösten Puzzles ab. Eine größere Differenz wird als "besser" betrachtet. Wenn die Differenz kleiner als 0 ist oder nur ein Puzzle gelöst wurde, wird der Versuch als nicht gelöst gewertet (DNF). Wenn verschiedene Teilnehmer das gleiche Resultat erreichen, wird jener, der dafür die kürzere Zeit benötigt hat, als "besser" gewertet. Sollte auch diese bei mehreren Teilnehmern gleich sein, betrachtet man die Anzahl der nicht gelösten Puzzles pro Teilnehmer, wobei weniger ungelöste Puzzles als besser gewertet werden.
  - 9f13) Im Format 'Mean of 3' oder 'Average of 5' zählt ein Versuch als besser als ein anderer, wenn die entsprechende Zahl des Durchschnitts/Mittels kleiner ist als die andere.

- 9f14) Falls im Format 'Mean of 3' oder 'Average of 5' zwei Teilnehmer den gleichen Durchschnitt bzw. das gleiche Mittel haben zählt der Versuch als besser, in dem die bessere Einzelzeit vorkam, wobei besser bedeutet, dass die jeweilige Zahl kleiner ist.
- 9f15) Teilnehmer mit dem gleichen Ergebnis erhalten die gleiche Position in der Wertung.
- 9g) Eine zusammengefasste Runde ("Combined Round") besteht aus zwei Phasen, wobei Ergebnisse der ersten Phase darüber entscheiden, ob ein Teilnehmer in die zweite Phase weiterkommt (Anmerkung: dieses Konzept ist gemeinhin als "Cutoff" bekannt).
  - 9g2) Ob ein Teilnehmer in die zweite Phase einer zusammengefassten Runde kommt, muss aufgrund der Position (besten x Teilnehmer) oder aufgrund der Ergebnisse (alle Teilnehmer mit einer Bestzeit unter x) entschieden werden.
- 9i) Ergebnisse eines offiziellen WCA-Turniers müssen in der WCA-Weltrangliste erscheinen.
  - 9i1) Die WCA erkennt folgende regionalen Rekorde an: nationale Rekorde, kontinentale Rekorde und Weltrekorde.
  - 9i2) Alle Resultate einer Runde werden so behandelt, als fänden sie am letzten Kalendertag der Runde statt. Wenn ein regionaler Rekord mehrmals am gleichen Kalendertag gebrochen wird zählt nur das beste Resultat als "Brechen" des alten Rekords.
  - 9i3) Wenn die Regeln einer Kategorie geändert werden, gelten die alten regionalen Rekorde weiterhin solange bis sie, unter Berücksichtigung der neuen Regeln, gebrochen werden.
- 9j) Jede Kategorie muss pro Turnier höchstens einmal stattfinden.
- 9k) Wenn eine Kategorie stattfindet, so muss jeder Teilnehmer an dieser Kategorie teilnehmen dürfen, außer in Fällen, die speziell vom WCA-Board genehmigt werden.
- 9l) Jede Runde muss abgeschlossen sein, bevor eine folgende Runde in der gleichen Kategorie startet.
- 9m) Kategorien müssen maximal vier Runden haben.
  - 9m1) Runden mit 99 oder weniger Teilnehmern dürfen höchstens zwei nachfolgende Runden haben.
  - 9m2) Runden mit 15 oder weniger Teilnehmern dürfen höchstens eine nachfolgende Runde haben.
  - 9m3) Runden mit 7 oder weniger Teilnehmern dürfen keine nachfolgende Runde haben.
- 9o) Eine zusammengefasste Runde zählt als eine Runde, wenn die Anzahl der Runden pro Kategorie gezählt wird.
- 9p) Im Falle von mehreren Runden in einer Kategorie kommen die bestplatzierten Teilnehmer einer Runde in die nächste Runde.
  - 9p1) Für jede Runde einer Kategorie gilt, dass mindestens 25% aller Teilnehmer nicht in die nächste Runde kommen dürfen.
  - 9p2) Entweder es kommen die besten x (siehe 9p1) Teilnehmer in die nächste Runde, oder alle Teilnehmer, die ein bestimmtes vorgegebenes Resultat unterbieten (welches vor der Runde angekündigt wurde).
  - 9p3) Wenn ein qualifizierter Teilnehmer sich von einer Runde zurückzieht, darf er durch den bestplatzierten Teilnehmer hinter ihm aus der vorherigen Runde ersetzt werden.
- 9s) Jede Runde jeder Kategorie muss ein Zeitlimit haben (siehe Regel A1a).

## Abschnitt 10: Gelöster Zustand

- 10b) Der Ruhezustand eines Puzzles wird bewertet, wenn der Timer gestoppt wurde.
- 10c) Puzzles dürfen am Ende eines Versuchs in beliebiger Orientierung sein.
- 10d) Alle Teile eines Puzzles müssen vollständig am Puzzle in ihrer vorgesehenen Position montiert sein. Ausnahmen: Siehe Regel 5b5.
- 10e) Ein Puzzle ist gelöst, wenn alle Seitenfarben rekonstruiert sind und alle Teile innerhalb der folgenden Toleranzgrenzen korrekt ausgerichtet sind:
  - 10e1) Jeweils zwei benachbarte Teile (z.B. zwei benachbarte Ebenen eines Cubes), die über die in Abschnitt 10f beschriebenen Grenzen hinweg falsch ausgerichtet sind, werden als einen Zug voneinander entfernt angesehen (siehe "Outer Block Turn Metric" in Artikel 12).
  - 10e2) Wenn kein Zug nötig ist, um das Puzzle in den gelösten Zustand zu bringen, so wird es als gelöst ohne Strafzeit angesehen.
  - 10e3) Wenn ein Zug nötig ist, um das Puzzle zu lösen, so wird das Puzzle als "+2", d.h. gelöst mit 2 Strafsekunden angesehen.
  - 10e4) Wenn mehr als ein Zug nötig ist, so wird das Puzzle als nicht gelöst (DNF) angesehen.
- 10f) Grenzen falsch ausgerichteter Puzzles:
  - 10f1) NxNxN Puzzle: höchstens 45 Grad
  - 10f2) Megaminx: höchstens 36 Grad
  - 10f3) Pyraminx und Skewb: höchstens 60 Grad
  - 10f4) Square-1: höchstens 45 Grad (U/D) oder 90 Grad (/)
- 10h) Alle nicht in diesem Artikel spezifizierten Puzzles werden entsprechend des gelösten Zustands beurteilt, der durch das allgemein anerkannte Ziel des Puzzles definiert ist.
  - 10h1) Der gelöste Zustand der Clock ist erreicht, wenn alle achtzehn inneren Uhren auf 12 Uhr zeigen.

## Abschnitt 11: Zwischenfälle

- 11a) Zwischenfälle sind:
  - 11a1) Falsche Durchführung einer Kategorie durch offizielle Organe oder Teilnehmer.
  - 11a2) Störung oder Ablenkungen durch die Umgebung (z.B. Stromausfälle, Feueralarm).
  - 11a3) Fehlfunktion des Equipments.
- 11b) Im Falle eines Zwischenfalls entscheidet der WCA-Delegierte über eine objektive und angemessene Vorgehensweise.
- 11d) Wenn die WCA-Regeln keine klare Aussage über den Zwischenfall machen, so muss der WCA-Delegierte seine Entscheidung auf Basis von sportlicher Fairness treffen (siehe auch [Regel 11e3](#)).
- 11e) Falls ein Zwischenfall während eines Versuchs passiert, darf der WCA-Delegierte einem Teilnehmer einen weiteren Versuch gestatten, der den unterbrochenen Versuch ersetzt. Der Teilnehmer muss mündlich oder schriftlich den Judge und WCA-Delegierten zum Zeitpunkt des Zwischenfalls herbeirufen, bevor der ursprüngliche Versuch abgeschlossen ist, um einen Extraversuch erhalten zu können. Ein solcher Einspruch garantiert dem Teilnehmer jedoch keinen Extraversuch.

- 11e1) Wenn einem Teilnehmer ein Extraversuch zugesprochen wird, so muss dieser mit einem anderen Scramble gescrambelt werden. Dieser Scramble muss unter Verwendung der aktuellen offiziellen Version des offiziellen WCA-Scramble-Programms erzeugt werden (siehe Regel 4f).
- 11e2) Wenn ein Teilnehmer einen Extraversuch erhält, sollte der Extraversuch sofort nach dem Versuch durchgeführt werden, durch den dieser entstanden ist und muss den regulär nummerierten Versuch ersetzen.
- 11e3) Wenn unklar ist, ob ein Zwischenfall in einen Extraversuch resultieren soll, kann dem Teilnehmer ein vorläufiger Extraversuch zugesprochen werden, der später nur genutzt wird, wenn entschieden wird, dass ein Extraversuch angemessen war (z.B. durch eine Entscheidung des WCA-Boards).
- 11f) Entscheidungen über Zwischenfälle dürfen mit Unterstützung von Video- oder Bildanalysen getroffen werden, nach Ermessen des WCA-Delegierten.

## Abschnitt 12: Notation

- 12a) Notation für alle  $N \times N \times N$  Puzzles:
  - 12a1) Face Moves:
    - \* 12a1a) Uhrzeigersinn, 90 Grad: F (front face), B (back face), R (right face), L (left face), U (upper face), D (bottom face).
    - \* 12a1b) Gegen den Uhrzeigersinn, 90 Grad: F', B', R', L', U', D'.
    - \* 12a1c) 180 Grad: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
  - 12a2) Outer Block Moves (äußerste Ebene plus benachbarte innere Ebenen; n ist definiert als die Gesamtanzahl der Ebenen, die gedreht werden; für 2 Ebenen kann n ausgespart werden):
    - \* 12a2a) Uhrzeigersinn, 90 Grad: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
    - \* 12a2b) Gegen den Uhrzeigersinn, 90 Grad: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
    - \* 12a2c) 180 Grad: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
  - 12a3) Die Outer Block Turn Metric (OBTM) ist definiert als:
    - \* 12a3a) Jeder Zug der Kategorien "Face Moves" und "Outer Block Moves" zählt als 1 Zug.
    - \* 12a3b) Rotationen zählen als 0 Züge.
- 12b) Rotationen für alle  $N \times N \times N$  Puzzles:
  - 12b1) Uhrzeigersinn, 90 Grad: [f] oder z, [b] oder z', [r] oder x, [l] oder x', [u] oder y, [d] oder y'.
  - 12b2) Gegen den Uhrzeigersinn, 90 Grad: [f'] oder z', [b'] oder z, [r'] oder x', [l'] oder x, [u'] oder y', [d'] oder y
  - 12b3) 180 Grad: [f2] oder z2, [b2] oder z2, [r2] oder x2, [l2] oder x2, [u2] oder y2, [d2] oder y2.
- 12c) Notation für Square-1 :
  - 12c1) Züge werden ausgeführt mit einer der beiden schmalsten Oberflächen der äquatorialen Ebenen auf der linken Seite der Vorderseite.
  - 12c2) (x,y) bedeutet: obere Ebene x mal um 30 Grad im Uhrzeigersinn und untere Ebene y mal um 30 Grad im Uhrzeigersinn.

- 12c3) "/" bedeutet: die rechte Hälfte des Puzzles um 180 Grad drehen.
- 12d) Notation für Megaminx (nur Scramble Notation) :
  - 12d1) Face Moves:
    - \* 12d1a) Uhrzeigersinn, 72 Grad: U (upper face).
    - \* 12d1b) Gegen den Uhrzeigersinn, 72 Grad: U' (upper face).
  - 12d2) Bei Ausführung aller anderen Züge werden 3 Teile oben links festgehalten:
    - \* 12d2c) Uhrzeigersinn 144 Grad Drehung des gesamten Puzzles außer der Ebene der drei oberen linken Teile: R++ (vertical slices), D++ (horizontal slices).
    - \* 12d2d) Gegen den Uhrzeigersinn 144 Grad Drehung des gesamten Puzzles außer der Ebene der drei oberen linken Teile: R-- (vertical slices), D-- (horizontal slices).
- 12e) Notation für Pyraminx:
  - 12e1) Beim Ausführen der Züge wird die untere Seite horizontal und die vordere Seite zum Scrambler zeigend gehalten.
  - 12e2) Uhrzeigersinn, 120 Grad: U (upper 2 layers), L (left 2 layers), R (right 2 layers), B (back 2 layers), u (upper vertex), l (left vertex), r (right vertex), b (back vertex).
  - 12e3) Gegen den Uhrzeigersinn, 120 Grad: U' (upper 2 layers), L' (left 2 layers), R' (right 2 layers), B' (back 2 layers), u' (upper vertex), l' (left vertex), r' (right vertex), b' (back vertex).
- 12g) Notation für Clock:
  - 12g1) Das Puzzle wird so gehalten, dass 12 Uhr oben und eine der beiden Seite vorne ist.
  - 12g2) Bewege die Pins nach oben: UR (oben rechts), DR (unten rechts), DL (unten links), UL (oben links), U (beide oben), R (beide rechts), D (beide unten), L (beide links), ALL (alle).
  - 12g3) Drehe ein Rad neben einem Pin, der nach oben zeigt und bewege anschließend alle Pins nach unten: x+ (x Drehungen im Uhrzeigersinn), x- (x Drehungen gegen den Uhrzeigersinn).
  - 12g4) Drehe das Puzzle so, dass die 12 oben bleibt und dann bewege alle Pins nach unten: y2.
- 12h) Notation für Skewb:
  - 12h1) Das Puzzle wird so orientiert, dass 3 Seiten komplett sichtbar sind und die "obere Seite" oben ist. **\*\*Hinweis des Übersetzers:\*\*** Der Eckstein zwischen den 3 sichtbaren Ebenen wird durch keinen der Züge bewegt!
  - 12h2) Uhrzeigersinn, 120 Grad: R (die Ebene um den sichtbaren, äußeren Eckstein unten rechts), U (die Ebene um den sichtbaren, äußeren Eckstein hinten auf der Oberseite), L (die Ebene um den sichtbaren, äußeren Eckstein unten links), B (die Ebene um den nicht-sichtbaren Eckstein auf der Rückseite).
  - 12h3) Gegen den Uhrzeigersinn, 120 Grad: R' (die Ebene um den sichtbaren, äußeren Eckstein unten rechts), U' (die Ebene um den sichtbaren, äußeren Eckstein hinten auf der Oberseite), L' (die Ebene um den sichtbaren, äußeren Eckstein unten links), B' (die Ebene um den nicht-sichtbaren Eckstein auf der Rückseite).

## Abschnitt A: Speed Solving (Lösen auf Zeit)

- A1) Speed Solving Versuche müssen den folgenden Ablauf einhalten.

- A1a) Das Organisationsteam muss Zeitlimits für Versuche und/oder Runden festlegen.
  - \* A1a1) Das Standard Zeitlimit pro Solve beträgt 10 Minuten, jedoch darf das Organisationsteam ein höheres oder niedrigeres Zeitlimit festlegen.
  - \* A1a2) Kumulative Zeitlimits dürfen festgelegt werden (z.B. 3 Versuche mit einem kumulativem (aufaddierten) Zeitlimit von 20 Minuten). Zeiten, die in einem DNF Solve erzielt wurden, zählen zu dem kumulativen Zeitlimit.
  - \* A1a3) Vor jeder Runde müssen die Zeitlimits bekannt gegeben worden sein und sollten sich während der Runde nicht verändern. Änderungen dürfen nur nach Ermessen des WCA-Delegierten vorgenommen werden, welcher sorgfältig beachten sollte, ob eine mögliche Änderung fair ist.
  - \* A1a4) Der Teilnehmer muss jeden Solve innerhalb des Zeitlimits beenden. Falls ein Teilnehmer das Zeitlimit für einen Solve/eine Runde erreicht, stoppt der Judge den Versuch sofort und trägt als Resultat "DNF" ein. Ausnahme: Multiple Blindfolded (siehe Regel H1b1).
  - \* A1a5) Das Erfüllen des Zeitlimits gilt für einen Solve ausschließlich, wenn das Ergebnis nach Anwendung aller Strafen niedriger als das Zeitlimit ist. Ausnahme: Multiple Blindfolded (siehe Regel H1b1).
- A1b) Falls das Zeitlimit für einen Solve mehr als 10 Minuten beträgt, muss eine Stoppuhr für die Zeitmessung verwendet werden.
  - \* A1b1) Für Kategorien mit Inspektionszeit muss zusätzlich zur Stoppuhr eine Stackmat benutzt werden. Für Kategorien ohne Inspektionszeit, in denen der Teilnehmer voraussichtlich eine Zeit über 10 Minuten erzielt, ist die Nutzung der Stackmat optional.
  - \* A1b2) Falls eine Zeit mit einem Stackmat Timer gemessen wurde, gilt sie als gemessene Zeit. Anderenfalls ist die mit der Stoppuhr gemessene Zeit die gemessene Zeit.
- A1c) Ein Teilnehmer einer Kategorie muss in der Lage sein, die Voraussetzungen der Kategorie zu erfüllen (z.B. wissen, wie man das Puzzle löst). Ein Teilnehmer darf nicht mit der Erwartung eines DNF oder eines bewusst schlechten Ergebnisses an einer Kategorie teilnehmen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF) oder Disqualifikation der Kategorie (siehe Regulation 2j), nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- A2) Scrambling:
  - A2a) Wenn der Teilnehmer für eine Runde aufgerufen wird, übergibt er ein Puzzle, in gelöstem Zustand, an den Scrambler. Der Teilnehmer wartet im Teilnehmerbereich darauf aufgerufen zu werden.
  - A2b) Ein Scrambler scrambelt das Puzzle entsprechend den Regeln in Abschnitt 4.
    - \* A2b1) Für Square-1 darf das Organisationsteam die Nutzung eines dünnen Gegenstandes, der im Puzzle platziert wird, vorschreiben, welcher verhindern sollen, dass vor dem Beginn des Versuchs versehentliche Züge ausgeführt werden. Wenn diese Gegenstände genutzt werden, muss dies vor Beginn der Runde angekündigt werden.
  - A2c) Der Teilnehmer darf das gescrambelte Puzzle in der Zeit zwischen Scrambeln und Start der Inspektionsphase nicht sehen.



- \* A2c1) Der Scrambler deckt das Puzzle ab, so dass es für Teilnehmer und Zuschauer nicht möglich ist, einen Teil des Puzzles zu sehen. Die Abdeckung verdeckt das Puzzle bis zum Beginn des Versuchs.
- A2d) Nach dem Scrambeln kontrolliert der Judge kurz, dass das Puzzle sorgfältig gescrambelt wurde. Der Judge richtet jegliche Bedenken an den Scrambler, der dann eine gründliche Überprüfung durchführt.
  - \* A2d1) Das Organisationsteam darf Scrambler auffordern zusätzliche Maßnahmen zu ergreifen, um sicherzustellen, dass sie den korrekten Scramble angewandt haben (z.B. Unterschreiben des Scoresheets um zu bestätigen, dass sie den richtig nummerierten Scramble angewandt haben und dass dieser dem Bild entspricht, oder durch die Nutzung zusätzlicher Personen als "Scramble Checker").
- A2e) Der Judge legt das Puzzle in zufälliger Orientierung auf der Stackmat ab und stellt sicher, dass es komplett verdeckt bleibt.
  - \* A2e1) Der Teilnehmer darf keine bestimmte Orientierung verlangen und der Judge darf die Orientierung, in der er das Puzzle auf der Stackmat platziert, nicht basierend auf seinem Wissen über die aktuelle oder zu erwartende Orientierung ändern.
- A3) Inspektion:
  - A3a) Der Teilnehmer darf das Puzzle zu Beginn jedes Versuchs inspizieren.
    - \* A3a1) Der Teilnehmer hat maximal 15 Sekunden Zeit, um das Puzzle zu inspizieren und mit dem Lösen zu beginnen.
  - A3b) Der Judge bereitet den Timer vor, in dem er ihn einschaltet und die Zeit zurücksetzt, falls dies nötig ist. Zudem bereitet er die Stoppuhr vor, um die Inspektionszeit zu messen.
    - \* A3b1) Wenn der Judge glaubt, dass der Teilnehmer bereit ist, fragt er 'READY?'. Der Teilnehmer muss innerhalb von einer Minute, nachdem er aufgerufen wurde, bereit sein, seinen Versuch zu starten. Andernfalls verfällt sein Versuch (DNS) nach Ermessen des Judges.
    - \* A3b2) Der Teilnehmer beginnt seinen Versuch indem er seine Bereitschaft bestätigt, und der Judge nimmt die Abdeckung des Puzzles ab und startet die Zeitmessung der Inspektionszeit.
  - A3c) Während der Inspektion darf der Teilnehmer das Puzzle in die Hand nehmen.
    - \* A3c1) Der Teilnehmer darf während der Inspektion keine Züge an dem Puzzle ausführen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
    - \* A3c2) Falls die Teile des Puzzles nicht korrekt ausgerichtet sind, darf der Teilnehmer dies beheben, allerdings nur, wenn die Ausrichtungsfehler innerhalb der Grenzen von 10f bleiben.
    - \* A3c3) Der Teilnehmer darf den Timer vor dem Beginn des Versuchs zurücksetzen.
    - \* A3c4) Wenn bei Square-1 ein dünnes Objekt im Inneren des Puzzles durch das Organisationsteam genutzt wird (siehe Regel A2b1), darf der Teilnehmer dieses Objekt während der Inspektionsphase aus dem Puzzle entfernen.
  - A3d) Am Ende der Inspektionszeit legt der Teilnehmer das Puzzle in beliebiger Orientierung auf die Matte. Strafe wenn das Puzzle außerhalb der Matte abgelegt wird: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
    - \* A3d2) Wenn die Inspektionszeit 8 Sekunden erreicht, sagt der Judge '8 SECONDS'.

- \* A3d3) Wenn die Inspektionszeit 12 Sekunden erreicht, sagt der Judge '12 SECONDS'.
- A4) Beginnen zu Lösen
  - A4b) Der Teilnehmer nutzt seine Finger, um die Sensoren des Timers zu berühren. Die Handflächen des Teilnehmers müssen nach unten zeigen und auf der Seite des Timers liegen, welche näher zu ihm ist. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
    - \* A4b1) Der Teilnehmer darf zwischen der Inspektion und dem Starten des Timers das Puzzle nicht berühren. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
  - A4d) Wenn ein Stackmat Timer genutzt wird, startet der Teilnehmer den Solve indem er sicherstellt, dass die grüne Lampe des Timers leuchtet und dann die Hände vom Timer nimmt (folglich startet er den Timer).
    - \* A4d1) Der Teilnehmer muss innerhalb von 15 Sekunden nach dem Beginn der Inspektionsphase starten. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
    - \* A4d2) Der Teilnehmer muss innerhalb von 17 Sekunden nach dem Beginn der Inspektionsphase starten. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
    - \* A4d3) Wenn eine Stoppuhr benutzt wird, startet der Judge die Stoppuhr sobald der Teilnehmer den Solve beginnt.
  - A4e) Strafen beim Beginn des Lösens werden aufaddiert.
- A5) Während des Lösens (Lösungsphase):
  - A5a) Während des Inspizierens oder Lösens des Puzzle darf der Teilnehmer keinerlei Kommunikation mit irgendjemandem außer dem Judge führen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
  - A5b) Während des Inspizierens oder Lösens des Puzzle darf der Teilnehmer keinerlei Hilfe von irgendjemandem oder irgendetwas (außer der Oberfläche) bekommen (siehe auch Regel 2i). Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- A6) Beenden des Solves:
  - A6a) Der Teilnehmer beendet den Solve indem er das Puzzle loslässt und dann den Timer stoppt. Der Judge stoppt die Stoppuhr, sobald der Teilnehmer dies tut.
    - \* A6a1) Falls eine Stoppuhr als einziger Timer verwendet wird, beendet der Teilnehmer den Solve indem er das Puzzle loslässt und dem Judge signalisiert, dass er den Versuch beendet hat. Der Judge stoppt die Stoppuhr sobald der Teilnehmer dies tut.
    - \* A6a2) Falls eine Stoppuhr als einziger Timer verwendet wird, besteht der standardmäßige Hinweis des Teilnehmers aus dem Loslassen des Puzzles bzw. der Puzzles und der Platzierung der Hände mit abgesenkten Handflächen auf der Unterlage. Der Teilnehmer und der Judge dürfen vor dem Versuch einen anderen angemessenen Hinweis vereinbaren.
  - A6b) Es unterliegt der Verantwortung des Teilnehmers, den Stackmat Timer korrekt zu stoppen.
    - \* A6b1) Wenn der Timer früher als zum Ende des Lösens stoppt und eine Zeit unter 0.06 angezeigt wird, so wird der Versuch durch einen Extraversuch ersetzt, außer der Teilnehmer hat das Stoppen des Timers mit Absicht erzwungen (Entscheidung liegt beim WCA-Delegierten).

- \* A6b2) Wenn der Timer früher als am Ende des Lösens stoppt und eine Zeit von 0.06 oder mehr angezeigt wird, so wird der Versuch disqualifiziert (DNF). Ausnahme: wenn der Teilnehmer zeigen kann, dass es sich um eine Fehlfunktion des Timers handelt, kann ein Extraversuch zugesprochen werden, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- A6c) Der Teilnehmer muss das Puzzle vollständig losgelassen haben, bevor der Solve beendet wird. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
- A6d) Der Timer muss mit beiden Händen gestoppt werden, wobei die Hände flach aufliegen müssen und nicht lediglich die Handballen zum Stoppen benutzt werden dürfen. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
- A6e) Der Teilnehmer darf das Puzzle nicht anfassen oder bewegen, bevor der Judge es untersucht hat. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF). Ausnahme: Falls keine Züge ausgeführt wurden, darf nach Ermessen des Judges eine Zeitstrafe (+2 Sekunden) gegeben werden.
- A6f) Der Teilnehmer darf den Timer bis zum Ende des Versuchs nicht zurücksetzen (siehe Regel A7c). Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- A6g) Der Judge stellt fest, ob das Puzzle gelöst wurde. Er darf weder Züge noch Änderungen an der Ausrichtung einzelner Seitenflächen vornehmen, wenn er das Puzzle überprüft. Ausnahme: Bei Clock muss der Judge im Regelfall das Puzzle hochheben, um beide Seiten zu überprüfen.
- A6h) Bei Uneinigkeiten dürfen keinerlei Züge oder Ausrichtungsänderungen am Puzzle vorgenommen werden, solange die bevor die Uneinigkeit nicht gelöst wurde.
- A6i) Strafen nach dem Lösen werden aufaddiert.
- A7) Erfassung der Ergebnisse:
  - A7a) Der Judge teilt dem Teilnehmer das Ergebnis mit.
    - \* A7a1) Wenn der Judge entscheidet, dass das Puzzle gelöst wurde, sagt er 'OKAY'.
    - \* A7a2) Wenn der Judge eine Zeitstrafe gibt, sagt er 'PENALTY'.
    - \* A7a3) Wenn das Ergebnis DNF ist, sagt der Judge 'DNF'.
  - A7b) Der Judge schreibt das Ergebnis auf ein Scoresheet.
    - \* A7b1) Falls Zeitstrafen gegeben werden, notiert der Judge die Zeit, die auf dem Timer angezeigt wird zusammen mit den Strafen. Das Format sollte " $X + T + Y = F$ " sein, wobei X die Summe der Strafen vor dem Versuch/beim Starten des Solves, T die auf dem Timer angezeigte Zeit, Y die Summe der Strafen während/nach dem Solve und F das Endergebnis ist (z.B.  $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ ). Falls X und/oder Y gleich 0 sind, werden sie weggelassen. (z.B.  $2 + 17.65 + 2 = 21.65$ , oder  $17.65 + 2 = 19.65$ ).
  - A7c) Der Judge und der Teilnehmer müssen die aufgeschriebene Zeit überprüfen und das Scoresheet unterschreiben, um zu bestätigen, dass das Ergebnis korrekt, vollständig, in richtiger Schreibweise und deutlich lesbar ist. Dies beendet den Versuch.
    - \* A7c1) Falls der Teilnehmer oder der Judge sich weigert, auf dem Scoresheet zu unterschreiben, muss der WCA-Delegierte den Konflikt klären.
    - \* A7c2) Der Teilnehmer darf einen Versuch nicht auf dem Scoresheet unterschreiben, bevor der Judge das endgültige Ergebnis des Versuchs aufgeschrieben hat. Wenn ein Teilnehmer einen Versuch unterschreibt (oder anderweitig kennzeichnet), bevor er den Versuch begonnen hat oder bevor der Judge das Aufschreiben des Ergebnisses beendet hat, verfällt sein Versuch und wird als DNS gewertet.

- A7f) Ist das Scoresheet eines Teilnehmers für eine Runde vollständig, so übergibt der Judge das Scoresheet an den Scoretaker.
- A7g) Nach Ermessen des WCA-Delegierten dürfen Zwischenfälle oder Zeitstrafen, die durch fehlende Erfahrung des Teilnehmers verursacht werden, durch einen Extraversuch ersetzt werden.

## Abschnitt B: Blindlösen

- B1) Die Standardprozedur wird wie in Abschnitt A beschrieben befolgt. Zusätzliche Regeln für das Blindlösen, die vorherige Regeln ersetzen, sind im Folgenden beschrieben.
  - B1a) Es gibt keine Inspektionsphase.
  - B1b) Die Teilnehmer müssen ihre eigene Augenbinde mitbringen.
- B2) Beginn des Versuchs:
  - B2a) Der Judge setzt den/die Timer zurück und fragt "READY?" wie in Regel A3b1 beschrieben. Der Teilnehmer muss innerhalb von einer Minute, nachdem er aufgerufen wurde, bereit sein, seinen Versuch zu starten. Andernfalls verfällt sein Versuch (DNS) nach Ermessen des Judges.
  - B2b) Der Teilnehmer benutzt seine Finger, um die Sensorflächen des Timers zu berühren. Die Handflächen des Teilnehmers müssen dabei nach unten gerichtet und auf der Seite des Timers sein, die näher zu ihm ist. Strafe: Zeitstrafe (+2 Sekunden).
  - B2c) Der Teilnehmer darf keinen physischen Kontakt mit dem Puzzle haben bevor die Lösungsphase beginnt. Strafe: 2 Sekunden.
  - B2d) Der Teilnehmer beginnt den Versuch, indem er die Hände vom Timer nimmt (dies startet auch den Solve).
    - \* B2d1) Der Teilnehmer nimmt die Abdeckung vom Puzzle, nachdem er den Timer gestartet hat.
  - B2e) Falls zusätzlich zum Stackmat Timer eine Stoppuhr benutzt wird, startet der Judge diese, wenn der Teilnehmer den Solve beginnt.
  - B2f) Falls eine Stoppuhr als einziger Timer verwendet wird, platziert der Teilnehmer seine Hände auf dem Tisch (anstatt auf dem Stackmat Timer). Nachdem der Teilnehmer seine Bereitschaft bestätigt hat, startet der Teilnehmer den Solve, indem er die Abdeckung abhebt. Der Judge startet die Stoppuhr sobald der Teilnehmer den Solve startet.
- B3) Memorisierungsphase (Einprägephase)
  - B3a) Während der Memorisierungsphase und Lösens darf der Teilnehmer das Puzzle in die Hand nehmen.
  - B3b) Der Teilnehmer darf keine Notizen machen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
  - B3c) Der Teilnehmer darf während der Memorisierungsphase keine Züge machen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- B4) Blindlösephase des Versuchs
  - B4a) Der Teilnehmer legt die Augenbinde an, um die Blindlösephase zu starten.
  - B4b) Bevor die Augenbinde nicht komplett die Augen verdeckt, darf der Teilnehmer keine Züge am Puzzle vornehmen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF)

- B4c) Der Judge muss sicherstellen, dass sich während der Blindlösephase ein blickdichter Gegenstand zwischen dem Gesicht des Teilnehmers und dem Puzzle befindet.
  - \* B4c1) In jedem Fall muss der Teilnehmer die Augenbinde so tragen, dass seine Sicht auf das Puzzle selbst dann eindeutig blockiert wäre, wenn der blickdichte Gegenstand nicht im Weg wäre.
  - \* B4c2) Standardmäßig sollte der Judge den Gegenstand (z.B. ein Blatt Papier oder Karton) zwischen dem Teilnehmer und dem Puzzle positionieren, während der Teilnehmer die Augenbinde trägt.
  - \* B4c3) Wenn der Judge und der Teilnehmer sich vor dem Versuch darauf einigen, so kann der Teilnehmer das Puzzle auch selbstständig während der Blindlösephase hinter einen geeigneten Gegenstand (z.B. einen Notenständer oder die Tischplatte) halten.
- B4d) Der Teilnehmer darf das Puzzle während der gesamten Blindlösephase nicht sehen. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- B4e) Solange der Teilnehmer noch keinen Zug gemacht hat, darf er die Augenbinde wieder abnehmen und zur Memorisierungsphase zurückkehren.
- B5) Ende des Versuchs
  - B5a) Falls ein Stackmat Timer benutzt wird, beendet der Teilnehmer die Lösungsphase indem er das Puzzle loslässt und den Timer stoppt.
  - B5b) Falls eine Stoppuhr benutzt wird, beendet der Teilnehmer die Lösungsphase indem er das Puzzle loslässt und den Judge informiert, dass der Versuch beendet ist. In diesem Moment stoppt der Judge die Stoppuhr.
  - B5c) Falls der Teilnehmer das Puzzle nicht berührt, darf er die Augenbinde abnehmen, bevor der Timer gestoppt ist. Er darf das Puzzle bis zum Ende des Versuchs nicht mehr berühren. Strafe für das Berühren des Puzzles: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

## Abschnitt C: Einhändiglösen

- C1) Die Standardprozedur wird wie in Abschnitt A beschrieben befolgt. Zusätzliche Regelungen für das einhändige Lösen, die entsprechende Regeln in Artikel A ersetzen, werden im Folgenden beschrieben.
  - C1b) Während der Lösungsphase darf der Teilnehmer nur eine Hand benutzen, um das Puzzle zu berühren. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
    - \* C1b2) Falls ein Defekt des Puzzles auftritt und der Teilnehmer sich entscheidet, diesen zu reparieren, so muss er dies mit einer Hand tun. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
    - \* C1b3) Falls ein Defekt des Puzzles auftritt und Teile des Puzzles kurzzeitig und unbeabsichtigt in Kontakt mit anderen Körperregionen kommen, so wird das nach Ermessen des Judges nicht als Berührung des Puzzles angesehen.
  - C1c) Während der Lösungsphase darf der Teilnehmer, sobald er das Puzzle mit einer Hand berührt, es anschließend nicht mehr mit der anderen Hand berühren. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

## Abschnitt D: Lösen mit den Füßen

- D1) Die Standardprozedur wird wie in [Abschnitt A](#) beschrieben befolgt. Zusätzliche Regeln für das Lösen mit den Füßen, die entsprechende Regeln in Artikel A ersetzen, werden im Folgenden beschrieben.
  - D1a) Der Teilnehmer darf während des Lösens auf einem Stuhl sitzen, auf dem Boden sitzen oder stehen.
  - D1b) Während der Inspektionsphase darf der Teilnehmer nur seine Füße und die Oberfläche benutzen, um das Puzzle zu verändern. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
- D3) Beginn der Lösungsphase:
  - D3a) Der Teilnehmer muss seine Füße auf den Sensoren des Timers platzieren.
  - D3b) Der Teilnehmer muss seine Füße von den Sensoren des Timers entfernen um die Zeit zu starten und das Lösen zu beginnen.
- D4) Ende der Lösungsphase:
  - D4a) Der Teilnehmer stoppt den Timer, indem er seine Füße auf den Sensoren des Timers platziert.

## Abschnitt E: Lösen mit möglichst wenigen Zügen

- E2) Ablauf für das Lösen mit möglichst wenigen Zügen:
  - E2a) Der Judge händigt allen Teilnehmern einen Ausdruck des Scrambles aus. Der Judge startet die Stoppuhr und sagt 'GO'.
  - E2b) Alle Teilnehmer haben insgesamt 60 Minuten Zeit um eine Lösung auszuarbeiten.
    - \* E2b1) Nach 55 Minuten sollte der Judge die noch verbleibende Zeit ankündigen. Nach 60 Minuten ruft er 'STOP'.
  - E2c) Nach 60 Minuten muss jeder Teilnehmer dem Judge eine mit Namen versehene deutlich lesbare Lösung abgeben, unter Benutzung der Outer Block Turn Metric (beschrieben in Regel 12a). Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
  - E2d) Die Länge der Lösung wird nach der Outer Block Turn Metric gemessen.
    - \* E2d1) Die Lösung darf maximal 80 Züge und Rotationen beinhalten.
  - E2e) Die Lösung des Teilnehmers darf nicht direkt von Teilen des Scrambles abgeleitet worden sein. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF), nach Ermessen des WCA-Delegieren.
    - \* E2e1) Der WCA-Delegierte darf einen Teilnehmer bitten den Zweck jedes Zugs seiner Lösung zu erklären, unabhängig vom Scrambling Algorithmus. Kann ein Teilnehmer keine zufriedenstellende Erklärung liefern, so wird der Versuch disqualifiziert (DNF).
- E3) Der Teilnehmer darf die folgenden Objekte benutzen. Strafe für das Benutzen weiterer Objekte: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
  - E3a) Stift und Papier (beide vom Judge bereitgestellt)
  - E3b) Rubik's Cubes (maximal 3, selbst bereitgestellt), wie in [Artikel 3](#) erklärt.
  - E3c) Aufkleber (selbst mitgebracht).

- E3d) Stoppuhr oder Uhr (selbst mitgebracht), um die abgelaufene Zeit zu verfolgen, wenn dies durch den WCA-Delegierten genehmigt ist.

## Abschnitt F: Clock

- F1) Die Standardprozedur wird wie in Abschnitt A beschrieben befolgt. Zusätzliche Regeln für das Lösen der Clock, die entsprechende Regeln in Artikel A ersetzen, werden im Folgenden beschrieben.
- F2) Der Judge positioniert das Puzzle auf der Stackmat in einer aufrechten Position.
- F3) Nach der Inspektion legt der Teilnehmer das Puzzle auf die Stackmat in einer aufrechten Position. Der Teilnehmer darf die Ausrichtung der Pins vor Beginn der Lösungsphase nicht verändern. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).
  - F3a) Der Teilnehmer darf die Position irgendeines Pins vor Beginn des Versuchs nicht verändern. Strafe: Disqualifikation des Versuchs (DNF).

## Abschnitt H: Multiple Blindfolded

- H1) Die Standardprozedur wird wie in Abschnitt B (Blindlösen) beschrieben befolgt. Zusätzliche Regeln für das Lösen mehrerer Würfel blind werden im Folgenden beschrieben.
  - H1a) Vor dem Starten seines Versuchs muss der Teilnehmer dem Organisationsteam die Anzahl der Puzzles mitteilen, die er beabsichtigt zu lösen (mindestens 2).
    - \* H1a1) Ein Teilnehmer darf die Anzahl der Puzzles nach der Mitteilung an das Organisationsteam nicht ändern.
    - \* H1a2) Ein Teilnehmer darf verlangen, seine Mitteilung nicht an andere Teilnehmer weiterzugeben, bis diese selbst ihre Anzahl mitgeteilt haben. Sobald alle Teilnehmer ihre Anzahl mitgeteilt haben, wird diese Information öffentlich (d.h. ein Teilnehmer darf die von den anderen Teilnehmer mitgeteilte Anzahl vor dem Starten seines Versuchs erfragen).
  - H1b) Versucht ein Teilnehmer weniger als 6 Puzzles, so steht ihm eine Zeitgrenze von 10 Minuten mal der Anzahl an versuchten Puzzles zur Verfügung, sonst 60 Minuten.
    - \* H1b1) Der Teilnehmer darf das Ende des Versuchs jederzeit signalisieren. Falls die Zeit überschritten wird, so wird der Versuch sofort gestoppt und ausgewertet. Die Zeitgrenze wird dabei als gemessene Zeit verwendet.
  - H1d) Zeitstrafen für die Puzzles werden aufaddiert.
  - H1e) Die Benutzung des Stackmat Timers ist optional.

## Abschnitt Z: Optionale Regeln

Das Organisationsteam darf sich dazu entscheiden einzelne oder mehrere der folgenden optionalen Regeln auf einem Turnier anzuwenden. Die Anwendung dieser zusätzlichen Regeln muss jedoch vom WCA-Board genehmigt werden.

- Z1) Das Organisationsteam darf während der Registrierung alle Puzzles zum Scramblen einsammeln.

- Z2) Das Organisationsteam darf die Anzahl der Kategorien, an denen ein Teilnehmer teilnehmen darf, begrenzen.
- Z3) Das Organisationsteam darf einzelne Teilnehmer direkt für bestimmte Runden qualifizieren, ausgehend von Ergebnissen bestimmter vorheriger Turniere.
- Z4) Das Organisationsteam darf die Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie oder pro Wettbewerb begrenzen, entweder auf Basis von "wer zuerst kommt, mahlt zuerst" oder anhand von Qualifikationszeiten oder der Rangfolge in der weltweiten WCA-Rangliste an einen vorher festgelegten Stichtag.
- Z5) Das Organisationsteam darf Teilnehmern verbieten, in bestimmten Kombinationen von Kategorien teilzunehmen.



# WCA-Guidelines

Version: 18. April 2016

[\[wca-regulations-translations:4b1451a\]](#)

## Hinweise

### WCA-Regeln und WCA-Richtlinien

Die WCA-Richtlinien ergänzen das WCA-Regelwerk. Für mehr Information über die WCA ist das Regelwerk heranzuziehen.

### Nummerierung

Die Richtlinien sind passend zu den dazugehörigen Regeln nummeriert. Es ist durchaus möglich, dass mehrere Richtlinien zu einer Regel gehören können. Außerdem gehören manche Richtlinien zu Regeln, die nicht mehr existieren.

### Beschriftung

Jede Richtlinie ist einer der folgenden Kategorien zugeordnet. Diese Beschriftungen sind jedoch nur als Metadaten anzusehen und enthalten keine Information über die Relevanz der Richtlinie.

- [Zusatz] Zusätzliche Information, um das Regelwerk zu ergänzen.
- [Erklärung] Information, die sich um mögliche Interpretationsfragen der Regel dreht.
- [Erläuterung] Information, die die Absicht einer Regel erklärt.
- [Empfehlung] Empfehlungen, die nicht strikt vorgeschrieben, aber wenn möglich einzuhalten sind.
- [Erinnerung] Information, die von einer anderen Regel oder Richtlinie behandelt wird, aber dennoch einer erneuten Erwähnung bedarf.
- [Beispiel] Ein Beispiel, wie eine Regel anzuwenden ist.

## Contents

### Abschnitt 1: Offizielle Organe

- 1c3+) [Empfehlung] Die Resultate sollten am Ende des letzten Tages des Turniers ausgewertet sein.
- 1c3++) [Zusatz] Analoge Aufzeichnungen (z.B. Scoresheets, aufgeschriebene Fewest-Moves-Lösungen) müssen mindestens einen Monat lang aufgehoben werden. Digitale Aufzeichnungen (z.B. Scrambles, Ergebnisse) müssen dauerhaft aufgehoben werden.
- 1c3b+) [Erklärung] Wenn es mehrere Gruppen gibt, ist es nicht notwendig, zu kennzeichnen, welcher Teilnehmer in welchen Gruppen war.
- 1c4+) [Empfehlung] Korrekturen der Resultate sollten binnen einer Woche nach dem Turnier gemacht werden.
- 1c10+) [Erklärung] Es genügt, Zugang zu einer digitalen Kopie des Regelwerks zur Verfügung zu stellen.

- 1h+) [Empfehlung] Teilnehmer in derselben Gruppe sollten die gleichen Scrambles verwenden, und verschiedene Gruppen sollten verschiedene Scrambles verwenden.
- 1h++) [Empfehlung] Alle Versuche in der Finalrunde einer Kategorie sollten, ebenso wie alle Versuche in Fewest Moves, die gleichen Scrambles für alle Teilnehmer nutzen (d.h. nur aus einer Gruppe bestehen).
- 1h1+) [Erklärung] Scrambler/Judges sollten nur in ihrer eigenen Gruppe scramble oder judgen, wenn es für den Ablauf des Turniers notwendig ist.
- 1h1++) [Erklärung] Bei Fewest Moves dürfen Judges Teilnehmer in ihrer eigenen Gruppen judgen, bevor sie ihren Versuch beendet haben (d.h. während sie teilnehmen).

## Abschnitt 2: Teilnehmer

- 2c+) [Zusatz] Erstmalige Teilnehmer sollten ihren bürgerlichen Namen bei der Registrierung verwenden. Sie dürfen nach Ermessen des WCA-Delegierten einen sinnvollen Spitznamen (wie etwa "Max Mustermann" statt "Maximilian Mustermann") zur Registrierung verwenden.
- 2c++) [Zusatz] Teilnehmer dürfen keine absichtlich irreführende Informationen verwenden, und wiederkehrende Teilnehmer sollten Informationen verwenden, die zu bereits verwendeten Daten passt (z.B. exakter Name und WCA ID).
- 2d+) [Zusatz] Das Geburtsdatum und Kontaktinformationen sollten besonders geschützt werden.
- 2d++) [Empfehlung] Wenn ein Dritter (z.B. ein Journalist) das Organisationsteam darum bittet, Kontakt zu einem Teilnehmer zu vermitteln, sollte zuerst dessen Einverständnis eingeholt werden.
- 2h+) [Erklärung] Teilnehmer dürfen in der Kategorie "Mit den Füßen lösen" barfuß sein.
- 2j2+) [Beispiel] Wenn beispielsweise ein Teilnehmer von einer Kategorie disqualifiziert wird, weil er nicht am Finale teilnimmt, bleiben seine Resultate aus früheren Runden gültig.
- 2s+) [Erinnerung] Spezielle Anpassungen müssen im Bericht des WCA-Delegierten erwähnt werden.

## Abschnitt 3: Puzzles

- 3a+) [Erklärung] Teilnehmer dürfen Puzzles in jeder akzeptablen Größe verwenden, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- 3a++) [Zusatz] Standardmäßig sollte ein Teilnehmer das gleiche Puzzle für aufeinanderfolgende Versuche in einer Speedsolving Runde verwenden. Ein Teilnehmer darf das Puzzle nach Ermessen des Judges oder WCA-Delegierten zwischen den Versuchen wechseln.
- 3a+++)  
[Erklärung] Teilnehmer dürfen Puzzles von anderen Teilnehmern privat ausborgen, um sie im Turnier zu verwenden.
- 3a1+) [Erklärung] Teilnehmer dürfen disqualifiziert werden, wenn sie kein Puzzle parat haben, sobald sie aufgerufen werden (z.B. wenn sie vorhatten, ein Puzzle zu verwenden, das ein anderer Teilnehmer gerade benötigt und deswegen im Moment kein Puzzle bereitstellen können).
- 3d1b+) [Erklärung] Muster müssen nicht auf jeder Seite vorhanden sein, sondern lediglich auf Seiten, auf denen keine eindeutige Farbe erkannt werden kann. Teile dürfen keine Eigenschaften haben (z.B. Strukturen, Unregelmässigkeiten im Muster), die sie signifikant von anderen ähnlichen Teilen unterscheiden.
- 3h+) [Erklärung] Puzzles dürfen in ihrem Inneren durch Abschleifen oder Schmierer aufbereitet werden.

- 3h++) [Beispiel] Beispiele für Erweiterungen schließen ein: neue Drehungen sind möglich, normale Drehungen sind unmöglich, mehr Teile oder Seiten sind sichtbar, Farben auf der Rückseite des Puzzles sind sichtbar, Drehungen werden automatisch ausgeführt, oder das Puzzles hat mehrere/verschiedene gelöste Zustände.
- 3h2+) [Erklärung] In der Vergangenheit waren "stickerless" Puzzle nicht erlaubt. Diese Puzzle sind nun erlaubt.
- 3h2++) [Erklärung] "Stickerless" Puzzle, die sich signifikant von den meisten massenproduzierten Puzzles unterscheidet, sind nur nach dem Ermessen des WCA-Delegierten erlaubt.
- 3j+) [Erinnerung] Gravierte/Geprägte Teile wurden früher erlaubt. Dies ist nun nicht mehr gestattet.
- 3j++) [Erklärung] Bei Clock dürfen die Pins sich nicht von den anderen Pins auf der gleichen Seite unterscheiden.
- 3j2+) [Erklärung] Bei Clock werden alle achtzehn inneren Uhren als gleichwertige Teile angesehen.
- 3l+) [Zusatz] Logos dürfen auf jede Art und Weise gestaltet sein, so dass das Design keinen offensichtlichen Vorteil mit sich bringt (z.B. das Kodieren von Informationen, die zum Schummeln verwendet werden können) und farbige Teil weiterhin klar erkennbar ist. Unkonventionelle Logos sind nur nach Ermessen des WCA-Delegierten zugelassen.

## Abschnitt 4: Scrambling

- 4b1+) [Erinnerung] Der WCA-Delegierte darf niemals Scrambles neu generieren, um andere mit dem Zwecke des "Herausfilterns" zu ersetzen. Zum Beispiel ist es nicht erlaubt, einen Blick auf die Scrambles für ein Turnier zu werfen und alle neu zu generieren, um "fairere" Scrambles zu generieren.
- 4b2+) [Erklärung] Im Allgemeinen sollten alle offiziellen Scrambles während des Turniers geheim gehalten und nach dem Ende des Turniers gesammelt veröffentlicht werden (siehe Regel 1c3a). In manchen Fällen (z.B. bei Weltrekorden) kann das Organisationsteam bestimmte Scrambles bereits nach dem Ende einer Runde herausgeben.
- 4b4+) [Erklärung] Alle Versuche, die in diesem Zeitrahmen gestartet wurden, folgen dem üblichen Ablauf (d.h. sie werden nicht gestoppt, wenn der Zeitrahmen für die Verwendung des Scrambles überschritten wird).
- 4d+) [Erklärung] Manche Puzzles verwenden normale Farbschemata, mit der Ausnahme, dass Weiß durch Schwarz ersetzt wurde. In diesem Falle ist Schwarz die dunkelste Farbe und darf nicht als Weiß behandelt und beim Scrambeln oben gehalten werden.
- 4d++) [Zusatz] Die Orientierung des Puzzles darf sich auf dem Weg vom Scrambler zum Löse-Platz ändern, solange niemand versucht, die Zufälligkeit der Orientierung zu beeinflussen (siehe Regel A2e1).
- 4f+) [Empfehlung] Der WCA-Delegierte sollte genügend Scrambles für das ganze Turnier bereits im Voraus generieren. Dazu zählen auch Ersatz-Scrambles für Extraversuche.
- 4f++) [Erinnerung] Wenn der WCA-Delegierte zusätzliche Scrambles während des Turniers generiert, muss er die Scrambles speichern (siehe Regel 1c3a).

## Abschnitt 5: Puzzle-Defekte

- 5b5+) [Beispiel] Beispiele für abgelöste Teile, die zu einem gelösten Zustand führen: eine 3x3x3-Centercap, ein Big Cube Centerstein, ein inneres Teil eines Big Cubes.

- 5b5++) [Beispiel] Beispiele für abgelöste Teile, die zu einem DNF führen: zwei 3x3x3-Centercaps, zwei Big Cube Centersteine, ein 3x3x3 Kantenstein, ein 4x4x4-Kantenstein ("wing"), jede Kombination zweier Steine mit jeweils farbigen Teilen.
- 5b5+++)  
[Beispiel] Ein Beispiel für ein nicht vollständig positioniertes Teil, dass zu einem gelösten Zustand führt: ein 5x5x5-Centerstein, der in seiner richtigen Position gedreht ist.
- 5b5++++)  
[Beispiel] Ein Beispiel für ein nicht vollständig positioniertes Teil, dass zu einem nicht gelösten Zustand (DNF) führt: ein 3x3x3-Kantenstein, der leicht herausgesprungen ist.
- 5c+) [Erinnerung] Wenn der Teilnehmer einen Puzzle-Defekt hat, gibt ihm das keinen Anspruch auf einen Extraversuch.

## Abschnitt 6: Preise/Ehrungen

- 6a+) [Zusatz] Auszeichnungen, Preise oder Ehrungen dürfen an Teilnehmern entsprechend der Ankündigungen des Turniers vergeben werden.
- 6b+) [Empfehlung] Teilnehmer sollten bei der Siegerehrung anwesend sein, um Auszeichnungen, Preise oder Ehrungen entgegenzunehmen.
- 6b1+) [Empfehlung] Die Siegerehrung sollte am Veranstaltungsort des Turniers stattfinden, und zwar binnen einer Stunde nach dem Ende der letzten Kategorie.
- 6c+) [Empfehlung] Gewinner von Auszeichnungen, Preisen oder Ehrungen sollten vorbereitet sein, mit Journalisten oder anderen Medienvertretern zu sprechen, die über das Turnier berichten.
- 6d+) [Empfehlung] Das Organisationsteam eines Turniers sollte Urkunden für alle Sieger von Kategorien bereitstellen, die vom Leiter des Organisationsteams und vom WCA-Delegierten unterzeichnet wurden.

## Abschnitt 7: Umgebung

- 7d+) [Zusatz] Die Temperatur des Wettkampfbereichs sollte zwischen 21 und 25 Grad Celsius betragen.
- 7f1a+) [Erklärung] Eine Matte sollte mindestens 30 cm (von der linken zur rechten Seite gemessen) mal 25 cm (von der Vorder- zur Rückseite gemessen) groß sein.
- 7h2+) [Zusatz] Die Teilnehmer im Teilnehmerbereich sollten nicht imstande sein, die Puzzles von den Teilnehmern, die gerade ihre Versuche durchführen, zu sehen.

## Abschnitt 8: Turniere

- 8a4++) [Empfehlung] Das Turnier sollte mindestens einen Monat vor seinem Beginn angekündigt werden.
- 8a5+) [Empfehlung] Das Turnier sollte mindestens 12 Teilnehmer haben.
- 8a7+) [Zusatz] Organisatoren sollten eine Modifikation der Stackmat Timer in Erwägung ziehen, um sie widerstandsfähiger gegen häufige Zwischenfälle zu machen. Dazu zählt, das versehentliche Drücken der Tasten zu erschweren (z.B. durch das Anbringen von O-Ringen) und die Batterie zu fixieren (z.B. durch das Auspolstern des Batteriefachs).

## Abschnitt 9: Kategorien

- 9b+) [Zusatz] Das bevorzugte Format für das Finale einer Kategorie ist "Average of 5" oder "Mean of 3", wenn dies möglich ist.

- 9b++) [Zusatz] Kategorien, die nicht in Regel 9b spezifiziert werden, dürfen während eines Turniers abgehalten werden, aber werden als inoffiziell behandelt und daher nicht mit den offiziellen Resultaten des Turniers veröffentlicht.
- 9b3b+) [Erklärung] Die "Mean of 3"-Statistik beeinflusst nicht die Platzierung eines Teilnehmers in einer "Best of 3"-Runde (die auf dem besten erzielten Ergebnis basiert). Die WCA erkennt diese Statistiken unabhängig von dem Wettbewerbsformat an.
- 9f1+) [Beispiel] Wenn der Timer bei einem Versuch 12.678 anzeigt, beträgt die tatsächlich aufgezeichnete Zeit 12.67 (Nachkommastellen kleiner als eine hundertstel Sekunde werden ignoriert). Ein Judge darf nichtsdestotrotz die exakte Zeit auf das Scoresheet schreiben (und sie bei Berechnung von Zeitstrafen beibehalten), solange der Scoretaker die Zeit korrekt gekürzt als 12.67 aufzeichnet.
- 9f4+) [Erklärung] Das Ergebnis eines Versuchs ist nur dann DNF wenn der Teilnehmer den Versuch begonnen hat, indem er signalisiert hat, dass er bereit ist. (siehe Regel A3b2), und der Versuch disqualifiziert wurde.
- 9f5+) [Erklärung] Das Ergebnis eines Versuchs ist DNS, wenn der Teilnehmer den Versuch durchführen hätte dürfen, den Versuch aber nicht begonnen hat. Wenn der Teilnehmer sich nicht für einen Versuch qualifiziert hat (z.B. in einer kombinierten Runde), so hat er kein Resultat für diesen Versuch.
- 9q+) [Empfehlung] Kategorien und Runden sollten mindestens 2 Teilnehmer haben.

## Abschnitt 10: Gelöster Zustand

- 10f+) [Erklärung] Die Grenzen für die fehlerhafte Ausrichtung ("Misalignment") sind derart ausgewählt, dass sie eine natürliche Grenze zwischen einem Zustand eines Puzzles (ohne Zeitstrafe) und einem Zustand, der eine Drehung entfernt ist, ziehen.
- 10h1+) [Zusatz] Der gelöste Zustand von Clock wird nicht durch gelöste oder herausgefallene Pin Kappen beeinflusst.

## Abschnitt 11: Zwischenfälle

- 11e+) [Erklärung] Da eine Beschwerde nicht garantiert erfolgreich ist, kann ein Teilnehmer sich dafür entscheiden, den Timer weiterlaufen zu lassen und den Versuch fortzusetzen, wenn es angebracht ist.
- 11e1+) [Erinnerung] Ein Extraversuch muss gescrambelt werden, indem ein nicht modifizierter Scramble verwendet wird, der von einem offiziellen Scramble-Programm generiert wurde (siehe Regel 4f, Richtlinie 4f+).
- 11e2+) [Zusatz] Wenn ein Extraversuch selbst zu einem weiteren Extraversuch führt, sollte der Teilnehmer solange Versuche machen, bis genug vorhanden sind, um so viele reguläre Ergebnisse zu ersetzen wie benötigt. Die gültigen Extraversuche ersetzen die relevanten regulären Versuche in aufsteigender Reihenfolge.
- 11e2++) [Beispiel] Angenommen ein Teilnehmer hat 5 reguläre Versuche und der 2. Versuch führt zu einem Extraversuch. Der Teilnehmer sollte nun Extraversuche durchführen, bis ein gültiger Versuch vorhanden ist, um den 2. Versuch zu ersetzen. Wenn spätere Versuche zu weiteren Extraversuchen führen, sollten diese in gleicher Weise durchgeführt werden.

## Article 12: Notation

- 12c2+) [Zusatz] Beim Auswerten von fehlerhaften Ausrichtungen am Ende eines Solves, werden x und y separat betrachtet. Beispiel: (5, 1) zählt als eine mangelnde Ausrichtung, (5, 5) zählt als zwei mangelnde Ausrichtungen.

### Abschnitt A: Speed Solving (Lösen auf Zeit)

- A1a2+) [Zusatz] Im Falle eines kumulativen Zeitlimits schreibt der Judge die für einen DNF gestoppte Zeit in Klammer auf das Scoresheet, z.B. "DNF (1:02.27)".
- A1a2++) [Erklärung] Kumulative Zeitlimits dürfen für ein Event oder eine Kombination von Events gesetzt werden.
- A1a2++++) [Erklärung] Wenn ein kumulatives Zeitlimit gesetzt wurde, wird nach dem Erreichen des Zeitlimits jeder verbleibenden Versuche als DNS (Did Not Start) gewertet.
- A1a3+) [Erinnerung] Das Organisationsteam und der WCA-Delegierte sollten sich dessen bewusst sein, dass Zeitlimits die Strategien der Teilnehmer beeinflussen (z.B. in den ersten beiden Versuchen hektisch lösen, in der Hoffnung das Cutoff in einer kombinierten Runde zu schaffen), und dass das Ändern des Zeitlimits nach Beginn einer Runde für manche Teilnehmer ein unfairer Nachteil sein kann.
- A1a4+) [Erinnerung] Wurde versehentlich ein Teilnehmer trotz Überschreitung des Zeitlimits nicht gestoppt, so muss der Versuch nachträglich disqualifiziert werden und der Judge, der Teilnehmer und der WCA-Delegierte sollten informiert werden (siehe Regel 1g2). Judges müssen stets das Zeitlimit der aktuellen Versuche (welches bei kumulativen Limits von den Ergebnissen der vorherigen Versuche abhängen kann) bzw. Runden kennen.
- A1c+) [Erklärung] WCA-Delegierte sollten nur ihr Urteilsvermögen nutzen, um Teilnehmer davon abzuhalten, dem Turnier zu schaden (z.B. durch Zeitverschwendung und/oder Verschwendung von anderen Ressourcen des Turniers). Teilnehmer sollten nicht für schlechte Resultate disqualifiziert werden, wenn sie nach besten Können am Turnier teilnehmen.
- A2c1+) [Erinnerung] In der Vergangenheit wurden oft Scoresheets als Abdeckung für die Puzzle benutzt, wobei jedoch manche Seiten der Puzzle sichtbar waren. Dies ist nicht mehr gestattet.
- A3c3+) [Erklärung] Der Teilnehmer darf den Timer vor/während der Inspektionsphase zurücksetzen, wenn der Judge dies versehentlich nicht getan hat. Allerdings liegt es in der Verantwortung des Judges sicherzustellen, dass der Timer zurückgesetzt wurde (siehe Regel A3b). Wenn der Teilnehmer versehentlich den Versuch mit einem Timer beginnt, den der Judge nicht zurückgesetzt hat (z.B. wenn der Teilnehmer die Inspektion durchführt, die Hände in der Annahme, dass der Timer normal starten wird, für eine ausreichende Zeit auf den Timer legt und beginnt das Puzzle zu lösen), sollte der Versuch mit einem Extraversuch ersetzt werden, nach Ermessen des WCA-Delegierten.
- A3c4+) [Erklärung] Wenn ein dünner Gegenstand im Inneren des Puzzles genutzt wird darf der Judge dieses nicht im Auftrag des Teilnehmers entfernen.
- A3c4++) [Erklärung] Der Teilnehmer darf den Gegenstand während des Solves entfernen, wenn er dies nicht während der Inspektionsphase getan hat (z.B. vergessen hat).
- A5b+) [Erklärung] Während dem Inspizieren und Lösen des Puzzles darf der Teilnehmer das Puzzle mit jedem Teil seines Körpers berühren. Ausnahme: Einhändiglösen und Lösen mit Füßen (siehe Regel C1b und Regel D1b).

- A6b+) [Erläuterung] Der unbegründete Wert von 0.06 Sekunden wurde gewählt, um möglichen Bedenken bezüglich einer Fehlfunktion des Timers Rechnung zu tragen.
- A6f+) [Erklärung] Wenn der Teilnehmer den Timer zurücksetzt, bevor das Ergebnis komplett erfasst wurde, darf der Judge dieses nicht aus dem Gedächtnis oder mit Hilfe eines Videos oder eines fotografischen Belegs aufschreiben, und muss den Versuch stattdessen disqualifizieren (DNF).
- A6g+) [Erläuterung] Während der Judge entscheidet, ob er eine Strafe für ein Misalignment geben soll, sollte er das Puzzle nicht berühren.
- A7c+) [Zusatz] Wenn ein vom Teilnehmer unterschriebenes Ergebnis unvollständig oder unleserlich ist, sollte es auf die schlechteste plausible Art und Weise gelesen werden (z.B. wird 1:05 als 1:05.99 betrachtet, 25.X3 wird als 25.73 betrachtet wenn X entweder eine 1 oder eine 7 sein könnte). Da der Stackmat-Timer Zeiten wie X:0Y.ss als X:Y.ss anzeigt, sollte eine fehlende Zehnerstelle eher in Betracht gezogen werden als eine fehlende Einerstelle (z.B. wird 1:2.27 als 1:02.27 betrachtet). Der Judge der ein zweideutiges Ergebnis unterschrieben hat, kann nach Ermessen des Scoretakers gebeten werden, dieses zu erklären.
- A7g+) [Beispiel] Beispiele für Zwischenfälle, bei denen einem neuen Teilnehmer ein Extraversuch zugesprochen werden kann: nicht auf das grüne Licht warten, den Timer unsachgemäß starten oder stoppen, die Inspektionszeit durch ein Fehlverständnis, wie ein Versuch zu starten ist, überziehen, oder andere Zeitstrafen für Verfahrensweisen.
- A7g++) [Erläuterung] Individuelle Zeitstrafen für einen neuen Teilnehmer dürfen nicht erlassen werden. Ein vollständiger Extraversuch muss gegeben werden.
- A7g++++) [Empfehlung] Der WCA-Delegierte sollte strenger abwägen, wenn demselben Teilnehmer mehr als ein Extraversuch gegeben wird. Wenn mehr als ein Extraversuch gegeben wird, sollte dieser für unterschiedliche Zwischenfälle gegeben werden.

## Abschnitt B: Blindlösen

- B1+) [Erinnerung] Der Teilnehmer muss ein Puzzle benutzen, welches keine Texturen, Markierungen oder andere Besonderheiten besitzt, durch die ein Teil von einem gleichartigen Teil unterschieden werden kann (siehe Regel 3k). Beim Blindlösen sollte hierauf ganz besonders geachtet werden.
- B1b+) [Empfehlung] Masken sollten vom WCA-Delegierten geprüft werden, bevor sie im Rahmen eines Turniers benutzt werden.

## Abschnitt C: Einhändiglösen

- C1b+) [Erklärung] Der Teilnehmer darf während der Inspektionsphase beide Hände benutzen.
- C1b++) [Erklärung] Der Teilnehmer muss nicht für alle Versuche einer Runde die gleiche Hand zum Lösen benutzen.
- C1b++++) [Erinnerung] Die Nutzung der Oberfläche ist beim Lösen oder Reparieren des Puzzles gestattet.

## Abschnitt D: Lösen mit den Füßen

- D1b+) [Erklärung] Der Teilnehmer darf während des Lösens Socken tragen.
- D1c+) [Erinnerung] Während dem Reparieren von Defekten des Puzzles dürfen keine anderen Körperteile das Puzzle berühren.

## Abschnitt E: Fewest Moves

- E2b+) [Erklärung] Einem Teilnehmer steht es frei, einen Versuch früher zu beenden, indem er eine Lösung vor Ablauf des Zeitlimits abgibt.
- E2c+) [Erklärung] Auch wenn der Judge das übliche Formular bereitstellt, mit dem der Teilnehmer seine Lösung abgeben kann, darf der Teilnehmer eine Lösung auch auf einem anderen Blatt Papier abgeben, solange eine einzelne Zugfolge unmissverständlich als die eingereichte Lösung gekennzeichnet ist. (Das Blatt Papier muss vom Judge herausgegeben worden sein, in Übereinstimmung mit Regel E3a.)
- E2c++) [Erklärung] Die Lösung des Teilnehmers darf nur Züge enthalten, die in Regel 12a exakt definiert sind. Beispiele für Notationen und Züge, die nicht erlaubt sind: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [Erklärung] Teilnehmer dürfen ihre Lösung nicht von einem Teil des Scrambles ableiten und die Lösung sollte nicht in signifikanten Teilen mit dem inversen Scramble übereinstimmen.
- E2e++) [Beispiel] Beispiel für Lösungen, die zu einer Disqualifikation des Versuchs (DNF) führen sollten: Lösungen die mit denselben 4 Moves wie der inverse Scramble beginnen.
- E3b+) [Erinnerung] "Rubik's Cube" bezeichnet hier nur das Standard 3x3x3-Puzzle.
- E3d+) [Erklärung] Jegliche Stoppuhr oder Uhr, die durch einen Teilnehmer genutzt wird, darf keine zusätzlichen Funktionen haben, die dem Teilnehmer dabei helfen kann, eine Lösung zu finden.
- E3d++) [Erklärung] Teilnehmer sollten eine persönliche Stoppuhr oder Uhr nicht als offizielle Zeit ansehen und müssen ihre Lösung einreichen, wenn der Judge "STOP" ruft.

## Abschnitt H: Mehrfach-Blindlösen

- H1b1+) [Erinnerung] Der Versuch wird aufgrund von Ausnahmen für das Mehrfach-Blindlösen nicht disqualifiziert, wenn das Zeitlimit erreicht wird (siehe Regel A1a4 und Regel A1a5).
- H1b1++) [Zusatz] Der Judge darf dem Teilnehmer erlauben, den Versuch inoffiziell fortzuführen, aber der Versuch muss zuerst gestoppt und in Übereinstimmung mit den Regeln bewertet werden.
- H1d+) [Beispiel] Beispiel: Angenommen ein Teilnehmer versucht 10 Würfel, schließt mit einer Zeit von 59:57 ab und hat zwei Zeitstrafen. Das abschließende Ergebnis ist:  $59:57 + 2 \cdot 2 = 60:01$  (siehe Regel A1a5).
- H1d++) [Beispiel] Beispiel: Angenommen ein Teilnehmer versucht 10 Würfel und der Judge stoppt ihn bei 60 Minuten und der Versuch hat zwei Zeitstrafen. Das abschließende Ergebnis ist  $60:00 + 2 \cdot 2 = 60:04$ .