

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

WCA Szabályzat 2016

Verzió: 2016. április 18.

[[wca-regulations-translations:8afa284](#)]

Megjegyzések

Fordítás

Ez egy nem hivatalos fordítás, amely csupán segítséget nyújt a magyar versenyzőknek a WCA Szabályzat értelmezésében. Hasznos lehet, de a fordítás hitelessége nem garantált. Az eredeti, angol nyelvű WCA Szabályzat és ezen fordítás közötti bármilyen eltérés esetén az eredeti, angol nyelvű WCA Szabályzat a mérvadó.

Amennyiben bármilyen jellegű hibát észlel a fordításban, kérjük, hogy jelezze a hungarianopen.info@gmail.com e-mail címen.

WCA Szabályzat és Útmutató

A WCA Szabályzat teljes mértékben tartalmazza a World Cube Association (továbbiakban WCA) által hivatalosnak nyilvánított versenyeken alkalmazott szabályokat.

A WCA Szabályzatot kiegészíti a [WCA Útmutató](#). A WCA Szabályzatot teljes dokumentumnak kell tekinteni, az Útmutató csak további pontosításokkal és magyarázatokkal szolgál.

Szóhasználat

Az eredeti, angol nyelvű szövegben az olvashatóság könnyebbé tétele érdekében minden esetben a „he” névmást alkalmazták, de „she or he”-ként kell értelmezni.

A „must”, „must not”, „should”, „should not” és „may” szavak az [RFC 2119-szerint](#) értelmezendők.

Információk az interneten

A WCA weboldala: www.worldcubeassociation.org

Az eredeti WCA Szabályzat elérhetősége: www.worldcubeassociation.org/regulations

A WCA Szabályzat [PDF formátumban](#).

Források

A WCA Szabályzat és Útmutató fejlesztése érthető a [GitHub-on](#).

Kapcsolat

Kérdésekkel és visszajelzésekkel a [WCA Regulations Committee-t \(WRC\)](#) kell keresni.

Tartalom

Megjegyzés: A Szabályzat változtatásával a Cikkek és a Szabályzat számozása nem változik, így hiányosságok lehetnek a számozásban.

1. Cikk: Hivatalos személyek

- 1a) Minden versenyen részt kell vennie: egy WCA delegátnak, egy szervező csapatnak (ami egy vagy több személyből áll), illetve bírónak, keverőknek és adatrögzítőknak.

- 1b) A szervező csapat felelős a verseny előtti, közbeni és utáni logisztikai feladatok ellátásáért.
- 1c) A WCA delegált átruházhat feladatokat a szervező csapat tagjaira, de ő felelős a következő feladatok elvégzéséért:
 - 1c1) Jelentés készítése és elküldése a WCA Board-nak a WCA Szabályzat betartásáról, a verseny teljes lefolyásáról, illetve az esetleges incidensekről. A jelentést a verseny időpontjától számított egy héten belül be kell nyújtani.
 - 1c3) A verseny eredményeinek elküldése a WCA Results Team-nek, a verseny időpontjától számított egy héten belül.
 - * 1c3a) A verseny során használt minden keverési algoritmust az eredményekkel együtt el kell küldeni a WCA Results Teamnek.
 - * 1c3b) A keverési algoritmusokat el kell látni a megfelelő címkékkel - versenyszám, forduló, csoport - amelyben használva voltak.
 - 1c4) Az eredmények korrekciójának elküldése a WCA Board-nak.
 - 1c5) Jelentés küldése a többi hivatalos személyről, amennyiben szükséges.
 - 1c6) A versenyszámok, formátumok jóváhagyása a verseny megkezdése előtt, és ha a szükséges a verseny közben is.
 - 1c7) Döntés versenyzők kizárásáról a verseny időtartama alatt.
 - 1c8) A keverési algoritmusok biztosítása.
 - 1c9) Döntés az időbeosztásban történő változtatásokról. Amennyiben ez szükséges, minden versenyzőt tájékoztatni kell a történt változtatásokról.
 - 1c10) Biztosítani a WCA Szabályzat egy példányának elérhetőségét a versenyen.
- 1e) Minden versenyszámnak rendelkeznie kell legalább egy bíróval.
 - 1e1) A bíró felelős a versenyszám követelményeinek betartásáért.
 - * 1e1a) A bíró egyidejűleg több versenyzőt is bírálhat a WCA delegált beleegyezésével, amennyiben biztosítani tudja a WCA szabályok betartását ezen idő alatt.
 - 1e2) Az arra képes versenyzőknek készen kell állniuk bírászkodni, amennyiben a szervező csapatnak szüksége van a segítségére. Csak megfelelő, a WCA delegált által elfogadott indokkal lehet megtagadni. (pl. az adott versenyszámra vonatkozó szabályok ismeretének hiánya) Büntetés: kizárás a versenyből (lásd [Szabályzat 2k](#)).
- 1f) Minden versenyszámnak rendelkeznie kell legalább egy keverővel. Kivétel: Legkevesebb mozdulattal való kirakás (FMC).
 - 1f1) A keverő alkalmazza a keverési algoritmust, így készítve elő a játékokat a kirakásra.
 - 1f2) Az arra képes versenyzőknek készen kell állniuk keverni, amennyiben a szervező csapatnak szüksége van a segítségükre. Csak megfelelő, a WCA delegált által elfogadott indokkal lehet megtagadni. (pl. az adott versenyszámra vonatkozó keverési szabályok ismeretének hiánya) Büntetés: kizárás a versenyből (lásd [Szabályzat 2k](#)).
- 1g) Minden versenyszámnak rendelkeznie kell legalább egy adatrögzítővel.
 - 1g1) Az adatrögzítő felelős az eredmények rögzítéséért, összeállításáért.
 - 1g2) A pontkártyán történő bármely változtatáshoz szükséges a WCA delegált engedélye.
- 1h) Egy versenyszám adott fordulójában a versenyzőket csoportokba lehet osztani.
 - 1h1) Egy adott forduló versenyzői nem keverhetnek/bírászkodhatnak az adott fordulóban, a saját csoportjukban, amíg nem bejezték be az összes kirakásukat a fordulóban. A WCA delegált engedélyével ez módosítható, amennyiben a szervező csapat biztosítja, hogy nem láthatják egyik keverésüket sem, amelyet még nem teljesítettek.
- 1j) Minden hivatalos személy versenyezhet az adott versenyen.
- 1k) A hivatalos személyek egyszerre több szerepet is betölthetnek. (pl. szervező, WCA delegált, bíró, adatrögzítő, keverő)

2. Cikk: Versenyzők

- 2a) Bárki versenyezhet egy WCA által szervezett versenyen, amennyiben:
 - 2a1) Megfelel a WCA Szabályzatnak.
 - 2a2) Megfelel a verseny követelményeinek, melyeket a verseny előtt közléseknak.
 - 2a3) Nincs felfüggesztve a WCA Board által.
- 2b) Minden 18 év alatti versenyző regisztrációjához, és versenyen való részvételéhez szükséges a szülő/gondviselő beleegyezése.
- 2c) A regisztrációhoz szükséges a szervező csapat által kért személyes információk megadása. (Többek között: név, ország, születési idő, nem, elérhetőség, választott versenyszámok)
 - 2c1) A versenyző nem jogosult versenyezni, amennyiben nem rendelkezik a szervező csapat által elismert regisztrációval.
- 2d) A versenyző neve, állampolgársága, neme és az eredményei nyilvánosak. Minden más személyes információ bizalmasan kezelendő, és nem adható ki külső szervezetnek/személynek a versenyző beleegyezése nélkül.

- 2e) A versenyzők az állampolgárságuknak megfelelő országot képviselik. A WCA delegáltak ellenőriznie kell az állampolgárságot valamely okirat alapján (pl. útlevél). Amennyiben egy versenyző nem jogosultan képviseli a regisztráció során megadott országot, a versenyző visszamenőlegesen kizárható és/vagy felfüggeszthető, a WCA Board döntésének megfelelően.
 - 2e1) Az elfogadható országok listáját a „List of sovereign states” című Wikipedia cikk tartalmazza („UN member states and observer states” és „Other states”).
 - 2e2) A versenyzők minden évben frissíthetik állampolgárságukat, és változtathatnak országot az első verseny alkalmával, amin részt vesznek.
- 2f) A versenyzőknek be kell tartaniuk a helyszíni szabályokat, és megfelelő módon kell viselkedniük.
- 2g) A versenyzőnek csendben kell maradniuk a verseny kijelölt helyszínén. A beszéd megengedett, de ésszerű szinten kell tartani, valamint megfelelő távolságban azoktól, akik éppen aktívan versenyeznek.
 - 2g3) A versenyzők a várakozó versenyzők számára kijelölt helyen nem kommunikálhatnak egymással a keverésekről, amíg az adott forduló le nem zajlott. Büntetés: kizárás az adott versenyszámból, a WCA delegált döntésének megfelelően.
- 2h) A versenyzőknek teljes öltözetben kell a verseny helyszínén tartózkodniuk. A WCA delegált döntésének megfelelően a nem megfelelően öltözött versenyzők kizárhatóak a versenyből.
- 2i) A versenyzés alatt a versenyzőknek tilos elektronikus vagy audio eszközöket használniuk (pl. mobiltelefon, MP3 lejátszó, diktafon, kiegészítő világítás).
 - 2i1) A versenyzők használhatnak bizonyos nem elektronikus segédeszközöket, melyek nem juttatják tisztességtelen előnyhöz, melyekről a WCA delegált dönt. Ez tartalmazza:
 - * 2i1a) A versenyző által viselt orvosi/ fizikai segédeszközöket (pl. szemüveg, csuklópánt, hallókészülék). Kivételt képez a [Szabályzat 2i](#) alól, hogy az orvosi segédeszközök lehetnek elektronikusak, amennyiben a versenyző nem rendelkezik nem-elektronikus alternatívával (pl.: hallókészülék, pacemaker).
 - * 2i1b) Fül dugók és fülhallgatók (nem elektronikus, zajsűrő fülhallgatók).
 - 2i2) A versenyző használhat kamerát a kirakáskor a WCA Delegált engedélyével, amennyiben betartja a következő szabályozásokat. Ezek megsértése esetén a büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - * 2i2a) A kamera minden kijelzőjének sötétnek kell lennie vagy olyan helyzetben kell állnia, hogy a versenyző ne láthassa. (lásd [Szabályzat A5b](#))
 - * 2i2b) A versenyző nem lehet kapcsolatban egyetlen működő kamerával sem (pl.: működtetés, tartás, viselés). Kivétel: A versenyző viselhet kamerát a fejére csatolva, amennyiben nem takarja a kilátást és nincs vele kapcsolatban (azon kívül, hogy viseli).
- 2j) A WCA delegált kizárhat egy versenyzőt egy adott versenyszámból.
 - 2j1) Ha egy versenyzőt bármilyen okból kizártak az adott versenyszámból, nem jogosult a további kirakásainak teljesítésére.
 - 2j2) Ha egy versenyzőt egy versenyszám alatt zárnak ki a versenyből, a korábbi eredményei érvényesek maradnak. Kivétel: csalás vagy megtévesztés (lásd [Szabályzat 2k2a](#)).
- 2k) A WCA delegált kizárhatja a versenyzőt a versenyből (egy versenyszámból, több versenyszámból vagy az összes versenyszámból) amennyiben a versenyző:
 - 2k1) Elmulasztja a bejelentkezést vagy regisztrációt az annak megfelelő időben.
 - 2k2) Gyaníthatóan csal vagy megtéveszti a hivatalos személyeket a versenyen.
 - * 2k2a) A WCA delegált törölheti a gyanús eredményeit
 - 2k3) Jogellenesen, erőszakosan, trágár módon viselkedik, szándékosan kárt tesz a helyszínen található eszközökben, vagy személyes vagyontárgyakban a helyszínen.
 - 2k4) Gátolja vagy elvonja mások figyelmét a verseny alatt.
 - 2k5) Nem tesz eleget a WCA szabályzatnak a verseny alatt.
- 2l) A versenyző azonnal vagy figyelmeztetés után kizárható, a szabálysértés természetétől és súlyosságától függően.
 - 2l1) A kizárt versenyző nem jogosult a versenyzésből fakadó bármilyen költségének visszatérítésére.
- 2n) A versenyző szóban megvitathatja a döntést a WCA delegálttal.
 - 2n1) A döntés megvitatása csak a verseny ideje alatt, a kérdéses esetet követő 30 percen belül megengedett, másik forduló illetve versenyszám kezdete előtt.
 - 2n2) A WCA delegáltak rendeznie kell a vitát a következő forduló illetve versenyszám megkezdése előtt.
 - 2n3) A versenyzőnek el kell fogadnia a WCA delegált végleges döntését. Büntetés: kizárás a versenyből.

- 2s) A fogyatékkal élő versenyzők, akik számára egy vagy több WCA szabály betartása nem lehetséges, kérhetnek különleges elbánást a WCA delegálttól. Ebben az esetben legalább 2 héttel a verseny előtt meg kell keresnie a szervező csapatot és a WCA delegáltat ennek biztosítására.
- 2t) Minden versenyzőnek ismernie és értenie kell a WCA Szabályzatot a verseny megkezdése előtt.
- 2u) A versenyzőknek meg kell jelenniük és versenyésre készen kell állniuk, amikor szólítják őket. Büntetés: kizárás a versenyszámból.
 - 2u1) Kivétel: Ha egy versenyző nem jelenik meg időben olyan versenyszámmal, mely kirakásai több időpontra esnek (pl.: FMC vagy Több kocka kirakása vakon versenyszám esetében), akkor tekinthető úgy, hogy a versenyző csak az adott kirakás esetében nem vesz részt. Az eredménye ebben az esetben: DNS.

3. Cikk: Játékok

- 3a) A versenyzőknek maguknak kell biztosítaniuk a játékokat a verseny során.
 - 3a1) A versenyzőknek meg kell jelenniük és készen kell állniuk a versenyésre, amikor szólítják őket (lásd: [Szabályzat 2u](#)).
 - 3a2) A játékoknak teljesen működőképesnek kell lenniük, hogy a normál keverés elvégezhető legyen rajtuk.
 - 3a3) A több oldalú játékoknál kirakott állapotban egy azonos színnel kell, hogy rendelkezzen minden oldal. Minden játékváriáció forgathatósága, állásai és megoldása funkcionálisan ugyanaz kell, hogy legyen, mint az eredeti játéké.
- 3d) A játékoknak színezett részekkel kell rendelkezniük, melyek meghatározzák a játékok színsémáját, de kizárólag csak az egyik típussal rendelkezhetnek: színes matrica, színes csempe, színes műanyag rész vagy festett/nyomtatott színezés. Azonban egy játék minden színezett részének megegyező típusúnak kell lennie.
 - 3d1) Kivétel: Orvosi igazolással rendelkező, vizuális fogyatékossgal élő versenyzők használhatnak minden oldalon különböző mintákkal ellátott játékokat. A mintáknak azonosnak kell lennie az egyes oldalakon. Minden oldalnak eltérő színűnek kell lennie, ezzel megkönnyítve a keverést és a bíraskodást.
 - * 3d1a) Látássérült versenyzők használhatnak minden oldalon különböző mintákkal ellátott játékokat. A mintáknak azonosnak kell lennie az egyes oldalakon. Minden oldalnak eltérő színűnek kell lennie, ezzel megkönnyítve a keverést és a bíraskodást.
 - * 3d1b) Színvak versenyzők, akik nem tudnak elegendő számú színt megkülönböztetni, használhatnak mintákkal ellátott, azonos színű matricákat, amiket a [Szabályzat 2s](#) kifejezetten jóváhagy. A minták lehetnek a matricán vagy lehetnek rajzoltak.
 - 3d2) A játékok színeinek szolidnak kell lenniük, egy egységes színnel az egyes oldalakon. Minden színnek egyértelműen megkülönböztethetőnek kell lennie a többitől.
 - 3d3) Ha a színezett részek matricák vagy csempék, akkor azok nem lehetnek vastagabbak 1,5 mm-nél. Kivétel: a Megaminx csempéi lehetnek valamivel vastagabbak, a WCA delegált beleegyezésével.
- 3h) Nem megengedettek olyan módosítások, amelyek változtatnak a játék eredeti koncepcióján. A módosított játékok megengedettek, amennyiben nem juttatja több információhoz a versenyzőt (pl. a játék orientációjának meghatározásában vagy az elemek azonosításában) a nem módosított játékhoz képest.
 - 3h1) A lekerekített játékok nem megengedettek. Kivétel: a lekerekített 7x7x7-es kocka.
 - 3h2) Azok a játékok, melyek műanyagának a színezése a játék belsejében is látható, megengedettek (pl.: anyagában színes kockák). Ez nem vonatkozik a következő játékokra:
 - * 3h2a) Azok a játékok, amelyek átlátszó részekkel rendelkeznek, nem megengedettek. Kivétel: túllógó matrica (lásd: [Szabályzat 3l](#)).
 - 3h3) Bármely módosítás, amely gyenge teljesítményhez vezet, nem jogosítja fel a versenyzőt új kísérletre.
 - 3h4) A Rubik's Clock esetén az egyéni háttér alkalmazása megengedett (az eredetivel megegyező alakú és méretű papír formájában), a WCA delegált beleegyezésével. A háttérnek egyértelműen jelölnie kell a 12 óra helyét, az eredetivel megegyező pozícióban.
- 3j) A játékoknak tisztának kell lennie, nem tartalmazhatnak jelöléseket, elemelkedett darabokat, sérüléseket vagy más eltéréseket, amelyek megkülönböztetik az egyes darabjait egymástól. Kivétel: logó(lásd: [Szabályzat 3l](#)).
 - 3j1) A játékoknál megengedett a természetes kopás, erről a WCA delegált dönt.
 - 3j2) Definíció: Két elemet egyformának tekintünk, ha alakjuk és méretük megegyezik, vagy alakjuk tükrözött, méretük pedig megegyező.
 - 3j3) A bordázott/mintázott felületű részeket tartalmazó kockák, melyekkel az elemek orientációja kitapintható, nem alkalmazhatók a vakon történő kirakásokhoz.
- 3k) A játékokat a WCA delegátnak jóvá kell hagynia a versenyben való használat előtt.
- 3l) A kocka alakú játékokon lehetőség van logó elhelyezésére a színezett részen, de maximum 1 színezett részen helyezhetünk el logót.

- 3l1) A logót valamelyik középső elemen kell elhelyezni. Kivétel: ha a játéknak nincs középső eleme:
 - * 3l1a) A Pyraminx-en és a 2x2x2-es kockán a logó bármelyik elemen elhelyezhető.
 - * 3l1b) A Square-1-on a logót valamelyik középső rétegen lévő elemen kell elhelyezni.
- 3l2) A logó lehet domború, vésett vagy lehet matrica a matricán. Kivétel: A logó nem lehet kitapintható a vakon való kirakásoknál. (pl. domború, vésett vagy matrica a matricán logók)
- 3m) Mindenféle márkájú játék vagy játék alkatrész megengedett, amennyiben a játékok megfelelnek a WCA Szabályzatnak.

4. Cikk: Keverés

- 4a) A keverő a keverési algoritmust alkalmazza a játékokra.
- 4b) A játékokat számítógép által generált random keverési algoritmusok alapján kell bekeverni.
 - 4b1) A generált keverési algoritmusokat tilos a WCA delegátnak ellenőrizni, kiszűrni vagy kiválogatni a verseny előtt
 - 4b2) Egy adott forduló keverési algoritmusait kizárólag a WCA delegált és a keverők láthatják a forduló befejezéséig. Kivétel: Legkevesebb mozdulattal való kirakás, amikor a versenyzők megkapják a keverési algoritmust (lásd [E cikk](#)).
 - 4b3) A keverő programra vonatkozó speciális előírások: A hivatalos keverésnek olyan random állást kell eredményeznie, melynek kirakásához legalább 2 mozdulatra szükség van (minden állást egyenlő valószínűséggel kell generálnia). A következő kiegészítések/kivételek vonatkoznak a keverésekre:
 - * 4b3a) A vakon történő kirakások esetén a keverési algoritmusnak tartalmaznia kell a játék random orientációját. (lehetőleg egyenlő mértékben minden orientációt)
 - * 4b3b) 2x2x2-es kocka esetén: Olyan random állásra van szükség, melynek kirakásához legalább 4 forgatás szükséges.
 - * 4b3c) Skewb esetén: Olyan random állásra van szükség, melynek kirakásához legalább 7 forgatás szükséges.
 - * 4b3d) Square-1 esetén: Olyan random állásra van szükség, melynek kirakásához legalább 11 forgatás szükséges.
 - * 4b3e) 5x5x5-ös, 6x6x6-os, 7x7x7-es kocka valamint Megaminx esetén: eléggé sok random mozdulatra (nem random állásra) van szükség, melynek kirakásához legalább 2 forgatás szükséges.
 - * 4b3f) Pyraminx esetén: Olyan random állásra van szükség, melynek kirakásához legalább 6 forgatás szükséges.
 - 4b4) Egy keverés maximum 2 órán keresztül használható. Ez az időtartam onnantól indul, amikor a keverés először alkalmazva van.
- 4d) Alapállás a keveréshez:
 - 4d1) Az NxNxN-es kockákat és a Megaminx-et a fehér oldallal (ha nincs, akkor a legvilágosabb oldallal) felfelé, és a zöld oldallal (ha nincs, akkor a legsötétebb oldallal) szemben kell elkezdni keverni.
 - 4d2) A Pyraminx-et a sárga oldallal (ha nincs, akkor a legvilágosabb oldallal) lefelé és a zöld oldallal (ha nincs, akkor a legsötétebb oldallal) szemben kell elkezdni keverni.
 - 4d3) A Square-1-t a sötétebb oldallal szemben kell elkezdni keverni (a 2 lehetséges keverési beállítás közül).
 - 4d4) A Rubik's Clock-ot, mindkét oldal esetén a 12 órás jelzéssel felfelé kell elkezdni keverni.
 - 4d5) A Skewb-ot a fehér oldallal (ha nincs, akkor a legvilágosabb oldallal) felfelé és a zöld oldallal (ha nincs, akkor a legsötétebb oldallal) baloldalt-szemben kell elkezdni keverni.
- 4f) A verseny keverési algoritmusait a WCA keverő programjának legfrissebb verziójával kell generálni (elérhető [a WCA honlapján](#)).
- 4g) A keverés után a keverőnek meg kell bizonyosodnia róla, hogy a keverés helyes volt. Ha a keverés hibás, akkor ki kell javítania (pl. kirakni a játékot és újra elvégezni rajta a keverési algoritmust).
 - 4g1) Kivétel: A 6x6x6-os és 7x7x7-es kockáknál valamint a Megaminx-nél nem szükséges a helyes keverés, a WCA delegált beleegyezésével.

5. Cikk: Játékok meghibásodása

- 5a) Példák a játékok meghibásodására: kiesett, helyben elfordult darabok, levált csavarok, sapkák, matricák.
- 5b) Ha a meghibásodás a kirakás alatt történik a versenyző dönthet, hogy megjavítja a játékot, vagy leállíthatja a rakást.
 - 5b1) Ha a versenyző úgy dönt, hogy megjavítja a játékot, csak a hibás darabokat hozhatja helyre. A játék darabjait vagy más eszközöket tilos eközben használni. Büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - 5b2) Semmilyen, a játékon végzett javítás nem adhat előnyt a versenyzőnek a kirakásban. Büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - 5b3) Engedélyezett javítások:
 - * 5b3a) Ha az elemek kiestek, vagy elmozdultak a helyükről a versenyző visszateheti őket.
 - * 5b3b) Ha a javítás után, de még a kirakás befejezése előtt a versenyző észreveszi, hogy kirakhatatlan a játék, akkor szétszedheti, és maximum 4 elem kiszedésével kirakható állapotba hozhatja.

- * 5b3c) Ha a játék kirakhatatlan, és egy sarokelem helyben történő elforgatásával kirakhatóvá tehető, akkor a versenyző megteheti, hogy helyben elforgatja hibás sarokelemet.
- 5b4) Vakon kirakásnál, a kirakás megkezdését követően (lásd: [Szabályzat B4l](#)) a játékok hibáit csak a kirakás alatt és vakon lehet kijavítani.
- 5b5) Ha a kirakást követően a játék egyes darabjai még mindig hibásak, vagy nincsenek teljesen a helyükön, akkor a következő szabályok alkalmazandók:
 - * 5b5a) Ha egy vagy több színezzel nem rendelkező elem nincs a helyén, akkor a játék kirakottnak tekintendő.
 - * 5b5b) Ha egy olyan nincs a helyén, mely 1 színezett résszel rendelkezik, akkor a játék kirakottnak tekintendő.
 - * 5b5c) Ha több, mint egy olyan nincs a helyén, mely 1 színezett résszel rendelkezik, akkor a kirakás érvénytelen. (DNF)
 - * 5b5d) Ha 1 vagy több olyan elem nincs a helyén, mely több színezett résszel is rendelkezik, akkor a kirakás érvénytelen. (DNF)
 - * 5b5e) A Szabályzat [5b5c](#)) és [5b5d](#)) pontja felülbírálja az [5b5a](#)) [5b5a](#)) pontokat.

7. Cikk: Környezet

- 7b) A nézőknek legalább 1,5 méter távolságot kell tartaniuk az éppen kirakásra használt helyszíntől.
- 7c) A versenyzői tér megvilágítására különösen nagy figyelmet kell fordítani. Semleges világításra van szükség, hogy a versenyzők könnyen megkülönböztethessék egymástól a játékok színeit.
- 7e) A versenyzői térnek dohányfüst-mentesnek kell lennie.
- 7f) Kirakás helyszíne:
 - 7f1) Definíciók:
 - * 7f1a) Stackmat: A Speedstacks időmérő Stackmat és egy teljes méretű, hozzá illő szőnyeg.
 - * 7f1b) Szőnyeg: A Stackmat-hez tartozó szőnyeg.
 - * 7f1c) Timer: A Stackmat időmérő része, vagy hosszabb versenyszámoknál stopper.
 - * 7f1d) Felület: Az a sík felület, ahol a Stackmat elhelyezésre került. A szőnyeg a felülethez tartozik. A timer nem része a felületnek.
 - 7f2) A timer-t hozzá kell rögzíteni a szőnyeghez, és úgy kell elhelyezni a felületen, hogy a timer a szőnyeg versenyzőhöz közelebbi oldalán legyen.
 - * 7f2a) Kivétel: A Lábbal való kirakás során a Stackmat-et közvetlenül a földre kell tenni. A timer-t el lehet helyezni a szőnyeg versenyzőtől távolabb eső oldalára is.
- 7h) A verseny helyszínén kell lennie egy a várakozó versenyzők számára kijelölt területnek.
 - 7h1) A szervező csapat megkövetelheti, hogy a versenyzéshez szólított versenyzőknek a számukra kijelölt várakozó helyen kelljen tartózkodniuk az adptt forduló összes kirakásának befejezéséig.

8. Cikk: Versenyek

- 8a) Egy hivatalos WCA versenynek a következő feltételeknek kell megfelelniük:
 - 8a1) Jóvá kell hagynia a WCA Board-nak.
 - 8a2) Követnie kell a WCA szabályokat.
 - 8a3) Kötelező egy WCA delegált részvétele.
 - 8a4) Közzé kell tenni a WCA weboldalán legkésőbb 2 héttel a verseny kezdete előtt.
 - 8a6) Nyilvánosnak kell lennie.
 - 8a7) Hiteles Speed Stacks Stackmat időmérőket (2. Generációs Timer, 3. Generációs Pro Timer vagy 4. Generációs Pro Timer) kell használni az időmérésre.
 - 8a8) Bárki számára nyitottnak kell lennie, aki versenyezni akar. A korlátozásokat a WCA Board-nak jóvá kell hagynia, és a verseny meghirdetésekor be kell jelenteni.
- 8f) Ha a WCA Szabályzat nincs betartva a verseny egésze alatt, akkor a WCA Board módosíthatja a verseny eredményeit.

9. Cikk: Versenyszámok

- 9a) A WCA által szabályozott versenyek vonatkoznak:
 - 9a1) Rubik néven ismert játékokra.
 - 9a2) Más játékokra, amiket az oldalaik forgatásával lehet kirakni.
- 9b) A WCA számára hivatalos játékok és formátumok:
 - 9b1) Rubik kocka, 2x2x2-es kocka, 4x4x4-es kocka, Clock, Megaminx, Pyraminx, Square-1, Skewb és Rubik kocka egy kézzel való kirakása.

- * 9b1a) Versenyen használható formátumok ezeknél a versenyszámoknál: „Legjobb eredmény x-ből” (ahol x 1, 2 vagy 3) és „5 átlaga”.
- 9b2) Rubik kocka lábbal való kirakása, Legkevesebb mozdulattal való kirakás, 6x6x6-os kocka, 7x7x7-es kocka.
 - * 9b2a) Versenyen használható formátumok ezeknél a versenyszámoknál: „Legjobb eredmény x-ből” (ahol x 1, 2 vagy 3) és „3 átlaga”
- 9b3) Rubik kocka vakon kirakása, 4x4x4-es kocka vakon kirakása, 5x5x5-ös kocka vakon kirakása, Több kocka vakon kirakása.
 - * 9b3a) Versenyen használható formátumok ezeknél a versenyszámoknál: „Legjobb eredmény x-ből” (ahol x 1, 2 vagy 3).
 - * 9b3b) A Rubik kocka vakon történő kirakásánál a WCA számon tartja a „3 átlaga” eredményeket is, bár a formátuma továbbra is „Legjobb x-ből”.
- 9f) A fordulók eredményeit az alábbiak szerint mérjük:
 - 9f1) Minden 10 perc alatti eredményt, századmásodpercre pontosan mérünk, illetve levágjuk a maradék számjegy(ek)et. Minden 10 perc alatti átlagot, századmásodpercre pontosan mérünk, illetve arra kerekítjük.
 - 9f2) Minden 10 perc feletti eredményt és átlagot másodpercre pontosan mérünk, illetve arra kerekítjük (pl. x.4-ből x , x.5-ből x+1 lesz).
 - 9f4) Egy kirakás eredménye „DNF” (Did Not Finish = Nem befejezett) ha a kirakás nem érvényes vagy nem kirakott/befejezetlen.
 - 9f5) Egy kirakás eredménye „DNS” (Did Not Start = Nem megkezdett) ha a versenyző jogosult a kirakásra, de tesz neki eleget.
 - 9f6) A „Legjobb eredmény x-ből” formátumú fordulókban minden versenyzőnek x kirakásra van lehetősége. Ezen eredmények közül a legjobb alapján alakul a versenyzők közötti sorrend.
 - 9f7) A „Legjobb eredmény x-ből” formátumú fordulókban a DNF vagy DNS a legrosszabb eredmény.
 - 9f8) Az „5 átlaga” formátumú fordulókban minden versenyzőnek 5 kirakásra van lehetősége. Ezen eredmények közül a legrosszabb és a legjobb eredmény nem számít, a maradék 3 eredmény átlaga alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
 - 9f9) A „5 átlaga” formátumú fordulókban a DNF vagy DNS a legrosszabb eredmény. Ha a versenyzőnek 1-nél több DNF vagy DNS eredménye van, akkor a végső átlageredménye DNF.
 - 9f10) A „3 átlaga” formátumú fordulókban minden versenyzőnek 3 kirakásra van lehetősége. A 3 eredmény átlaga alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
 - 9f11) Ha egy „3 átlaga” formátumú fordulóban a versenyzőnek DNF vagy DNS eredménye van, akkor a végeredménye DNF.
 - 9f12) A „Legjobb eredmény x-ből” formátumú fordulókban a legjobb eredmények alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend.
 - * 9f12a) A mért idők közül a rövidebb a jobb.
 - * 9f12b) A Legkevesebb mozdulattal való kirakásnál a legrövidebb algoritmus a jobb.
 - * 9f12c) 9f12c) A Több kocka vakon kirakásánál a végeredmény megállapítása a kirakott kockák mínusz a nem kirakott kockák eredménye alapján történik. Minél nagyobb az eredmény, annál jobb. Ha az eredmény kisebb, mint 0, vagy csak 1 kocka van kirakva, akkor a végeredmény DNF. Ha több versenyzőnél ugyanaz az eredmény alakul ki, akkor az általuk elért időeredmény számít, ahol a rövidebb időeredmény a jobb. Amennyiben ez az eredmény is megegyezik, akkor a nem kirakott kockák száma alapján történik a rangsorolás, ahol a kevesebb jelenti a jobb eredményt.
 - 9f13) A „3 átlaga” és az „5 átlaga” formátumú fordulókban az átlageredmények alapján alakul ki a versenyzők közötti sorrend, ahol a rövidebb időeredmény a jobb.
 - 9f14) Ha a „3 átlaga” és az „5 átlaga” formátumú fordulókban több versenyző ugyanolyan végeredménnyel rendelkezik, akkor a rakott eredmények közül a legjobb alapján történik köztük a rangsorolás, ahol a rövidebb időeredmény a jobb.
 - 9f15) Azok a versenyzők, akik ugyanolyan eredményt érnek el egy fordulóban, ugyanazon a helyen lesznek rangsorolva.
- 9g) A kombinált fordulók 2 részből állnak, ahol a versenyzők akkor vehetnek rész a 2. részben, ha az 1. részre vonatkozó feltételnek megfeleltek.
 - 9g2) Egy kombinált fordulóban egy versenyző következő fordulóba való továbbjutását vagy a sorrend (legjobb x versenyző jut tovább) vagy az eredmény (minden versenyző, akinek az eredménye x alatt van) határozza meg.
- 9i) A hivatalos WCA versenyek eredményeit fel kell tüntetni a WCA világranglistán.
 - 9i1) A WCA a következő típusú területi rekordokat ismeri el: nemzeti rekordok, kontinens rekordok, világrekordok.
 - 9i2) Egy forduló minden eredményét a forduló utolsó eredményének dátumán tartják számon. Ha egy napon többen is megdöntik valamely területi rekordot, akkor csak a jobb eredmény számít a rekord megdöntésének.

- 9i3) Ha a WCA szabályzat megváltozik valamely versenyszámban, akkor az aktuális területi rekordok addig érvényesek, amíg valaki megdönti őket az új szabályoknak megfelelően.
- 9j) Minden versenyen egy adott versenyszám csak maximum egyszer rendezhető meg.
- 9k) Egy versenyen minden versenyző részt vehet bármely versenyszámban, kivéve, ha a WCA Board másképp nem dönt.
- 9l) Minden fordulót be kell fejezni mielőtt ugyanazon versenyszám másik fordulója elkezdődne.
- 9m) Minden versenyszámnak maximum 4 fordulója lehet.
 - 9m1) 99 vagy kevesebb induló versenyzővel rendelkező fordulót maximum 2 másik forduló követhet.
 - 9m2) 15 vagy kevesebb induló versenyzővel rendelkező fordulót maximum 1 másik forduló követhet
 - 9m3) 7 vagy kevesebb induló versenyzővel rendelkező fordulót nem követhet több forduló.
- 9o) A kombinált fordulók is 1-1 fordulónak számítanak.
- 9p) Ha egy versenyszámnak több fordulója is van, akkor:
 - 9p1) A versenyzők minimum 25%-ának ki kell esnie a következő fordulót megelőzően.
 - 9p2) A következő fordulóba jutott versenyzőket vagy a legjobb helyezéseket elért versenyzők számával, vagy időeredményre való korlátozással kell meghatározni.
 - 9p3) Ha egy továbbjutott versenyző nem kíván indulni a következő fordulóban, akkor a ranglistán a legjobb eredményű nem továbbjutott versenyző átveheti a helyét.
- 9s) Egy versenyszám minden fordulójának rendelkeznie kell egy időlimittel (lásd [Szabályzat A1a](#)).

10. Cikk: Kirakott állapot

- 10b) Csak a játék nyugalmi állapota vizsgálendő, a timer leállítását követően.
- 10c) A kirakás befejezések a játék bármilyen orientációban lehet.
- 10d) A játék minden elemének a megfelelő helyen és pozícióban kell lennie és teljesen kapcsolódnia kell a többi elemhez. Kivételek: lásd [Szabályzat 5b5](#).
- 10e) A játék akkor számít kirakottnak, ha minden oldala egyszínű, és minden elem a helyére van igazítva, a következő határokon belül:
 - 10e1) A játék bármely két szomszédos eleme között (pl. két szomszédos, párhuzamos sora) nagyobb eltérés van, mint a [Szabályzat 10f](#) pontjában leírt limitek, akkor úgy kell tekinteni, hogy szükség van még egy mozdulatra a kirakásához (lásd „Külső blokk forgatásának módja”, [12. cikk](#)).
 - 10e2) Ha a játék kirakott állapotának eléréséhez nincs szükség további forgatásokra, akkor kirakottnak tekintendő, és nincs szükség időbüntetésre.
 - 10e3) Ha a játék kirakott állapotának eléréséhez 1 további mozdulatra van szüksége, akkor a játék kirakottnak tekintendő +2 másodperc időbüntetéssel.
 - 10e4) Ha a játék kirakott állapotának eléréséhez több mozdulatra is szükség van, akkor a játék nem kirakottnak tekintendő (DNF).
- 10f) A játékok eltérésének elfogadott limitek:
 - 10f1) NxNxN-es kockák: maximum 45°
 - 10f2) Megaminx: maximum 36°
 - 10f3) Pyraminx and Skewb: maximum 60°
 - 10f4) Square-1: maximum 45° (U/D), maximum 90° (/)
- 10h) Azon játékok, amelyeknek a bíraskodása ebben a cikkben nincs részletezve, azon játékok bírálása az eredeti céljának megfelelően történik.
 - 10h1) A Rubik's Clock kirakott állapotának azt tekintjük, amikor mind a 18 mutató 12 óra fele áll.

11. Cikk: Incidensek

- 11a) Az incidensek alatt a következőket értjük:
 - 11a1) A versenyszámra vonatkozó szabályok helytelen betartása a hivatalos személyek vagy a versenyzők által.
 - 11a2) Zavarok vagy meghibásodások (pl. áramszünet vagy vészjelző bekapcsolása).
 - 11a3) Berendezések meghibásodása.
- 11b) Ha bármilyen incidens történik, a WCA delegált jogosult független és a helyzetnek megfelelő döntéseket hozni.
- 11d) Ha a WCA Szabályzat nem teljesen tisztázza, hogy mit kell tenni adott helyzetben, vagy nem tartozik a WCA Szabályzat hatáskörébe, akkor a WCA delegátnak kell döntést hoznia a sportszerűség elve alapján (lásd [Szabályzat 11e3](#)).
- 11e) Ha a kirakás alatt valamilyen incidens történik, a WCA delegált megítélhet egy extra kirakást a versenyzőnek, a megzavart kirakás helyett. Ahhoz, hogy versenyző jogosult legyen egy extra kirakásra, szóban vagy írásban kell a bírónak és a WCA delegáltnak fordulnia az incidens megtörténte, de még az eredeti kirakás befejezése előtt. A kérés nem garantálja a versenyzőnek, hogy extra kirakást kap.

- 11e1) Ha a versenyző egy extra kirakásra jogosult, akkor az ehhez használt keverési algoritmusnak egy másik keverést kell használni. Ezt a keverési algoritmust a WCA keverő programjának aktuális hivatalos verziójával kell generálni (lásd [Szabályzat 4f](#)).
- 11e2) Ha a versenyző extra kirakásra jogosult, akkor az extra kirakást közvetlenül az eredeti rakása után kell teljesítenie. Az extra kirakás azt az eredményt helyettesíti, aminek az eredménye az extra kirakás lett.
- 11e3) Ha nem egyértelmű, hogy egy incidens miatt indokolt-e az extra kirakás, akkor lehetséges feltételes extra kirakás biztosítása, mely kirakás eredménye csak akkor kerül felhasználásra, amennyiben a későbbiekben bebizonyosodik, hogy az extra kirakás indokolt volt (pl.: a WCA Board döntése alapján).
- 11f) Egy incidens eldöntését lehet segíteni videó vagy fényképes elemzéssel, a WCA delegált beleegyezésével.

12. Cikk: Jelölések

- 12a) NxNxN-es kockákra vonatkozó jelölések:
 - 12a1) Oldalak forgatása:
 - * 12a1a) Óramutató járásával megegyezően 90°: F (front face: elülső oldal), B (back face: hátsó oldal), R (right face: jobboldali oldal), L (left face: baloldali oldal), U (upper face: felső oldal), D (bottom face: alsó oldal)
 - * 12a1b) Óramutató járásával ellentétesen 90°: F', B', R', L', U', D'
 - * 12a1c) 180°-os elforgatás: F2, B2, R2, L2, U2, D2
 - 12a2) Külső blokk forgatása (külső oldal és a szomszédos belső rétegek forgatása; n jelentése az oldal és összes forgatandó réteg száma, n elhagyható, ha a forgatandó rétegek száma 2):
 - * 12a2a) Óramutató járásával megegyezően 90°: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Óramutató járásával ellentétesen 90°: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'
 - * 12a2c) 180°-os elforgatás: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Külső blokk forgatási módjának (Outer Block Turn Metric) definíciója:
 - * 12a3a) Minden az Oldalak forgatása, és a Külső blokk forgatása csoportba tartozó forgatás, 1 forgatásnak számít.
 - * 12a3b) A játékok elforgatása (rotáció) 0 forgatásnak számít.
- 12b) NxNxN-es kockák elforgatása:
 - 12b1) Óramutató járásával megegyezően 90°: [f] vagy z, [b] vagy z', [r] vagy x, [l] vagy x', [u] vagy y, [d] vagy y
 - 12b2) Óramutató járásával ellentétesen 90°: [f'] vagy z', [b'] vagy z, [r'] vagy x', [l'] vagy x, [u'] vagy y', [d'] vagy y
 - 12b3) 180°-os elforgatás: [f2] vagy z2, [b2] vagy z2, [r2] vagy x2, [l2] vagy x2, [u2] vagy y2, [d2] vagy y2
- 12c) A Square-1 jelölései:
 - 12c1) A keverést úgy kell alkalmazni, hogy a középső rétegen a kisebb szelet legyen a baloldalon.
 - 12c2) (x,y) jelentése: A felső oldal elforgatása x-szer 30°-kal és az alsó oldal elforgatása y-szor 30°-kal az óramutató járásával megegyezően.
 - 12c3) „/'” jelentése: A játék jobb oldalának elforgatása 180°-kal.
- 12d) Megaminx jelölései: (keverési jelölések)
 - 12d1) Szemben lévő oldal forgatása:
 - * 12d1a) Óramutató járásával megegyezően 72°: U (upper face: felső oldal)
 - * 12d1b) Óramutató járásával ellentétesen 72°: U' (upper face: alsó oldal)
 - 12d2) A további forgatásoknál a játék jobb felső részén 3 elemet fixen tartunk.
 - * 12d2c) A teljes játék óramutató járásával megegyezően 144°-os elforgatása, a három fixen tartott elem kivételével: R++ (függőleges oldalak), D++ (vízszintes oldalak)
 - * 12d2d) A teljes játék óramutató járásával ellentétesen 144°-os elforgatása, a három fixen tartott elem kivételével: R- (függőleges oldalak), D- (vízszintes oldalak)
- 12e) Pyraminx jelölései:
 - 12e1) A játék alsó oldalát vízszintesen, az elülső oldalát a keverő felé kell tartani.
 - 12e2) Óramutató járásával megegyezően 120°: U (felső 2 réteg), L (baloldali 2 réteg), R (jobboldali 2 réteg), B (hátsó 2 réteg), u (felső csúcs), l (baloldali csúcs), r (jobboldali csúcs), b (hátsó csúcs)
 - 12e3) Óramutató járásával ellentétesen 120°: U' (felső 2 réteg), L' (baloldali 2 réteg), R' (jobboldali 2 réteg), B' (hátsó 2 réteg), u' (felső csúcs), l' (baloldali csúcs), r' (jobboldali csúcs), b' (hátsó csúcs)
- 12g) Clock jelölések:
 - 12g1) A játékot 12 órával felfelé kell tartani, bármelyik oldallal szemben.
 - 12g2) Pöckök felhúzása: UR (jobb felső), DR (jobb alsó), DL (bal alsó), UL (bal felső), U (mindkét felső), R (mindkét jobboldali), D (mindkét alsó), L (mindkét baloldali), ALL (mindegyik)

- 12g3) Azt a fogaskereket kell először forgatni, ami egy felfelé álló pöcök mellett van, és csak azután azt, ami lefelé álló pöcök mellett van. Az $x+$ jelentése: óramutató járásával megegyező forgatás, az $x-$ jelentése: az óramutató járásával ellentétes forgatás.
- 12g4) A játékot meg kell fordítani, hogy a 12 óra még mindig felfelé legyen, és le kell nyomni az összes pöcköt: $y2$.
- 12h) Skewb jelölések:
 - 12h1) A játékot úgy tartjuk, hogy 3 oldala is teljesen látható legyen, és a felső oldal nézzen felfelé.
 - 12h2) Óramutató járásával megegyezően 120° : R (a legtávolabbi, látható jobb oldali sarok körüli forgatás), U (a legtávolabbi, látható felül lévő sarok körüli forgatás), L (a legtávolabbi, látható bal oldali sarok körüli forgatás), B (a legtávolabbi, nem látható hátsó sarok körüli forgatás)
 - 12h3) Óramutató járásával ellentétesen 120° : R' (a legtávolabbi, látható jobb oldali sarok körüli forgatás), U' (a legtávolabbi, látható felül lévő sarok körüli forgatás), L' (a legtávolabbi, látható bal oldali sarok körüli forgatás), B' (a legtávolabbi, nem látható hátsó sarok körüli forgatás)

A Cikk: Speed Solving (Versenyzői Kirakás)

- A1) A Speed Solving kirakásoknak a következő feltételeknek kell megfelelniük.
 - A1a) A szervező csapat határozza meg az időlimiteket az egyes kirakásokra és/vagy fordulókra.
 - * A1a1) Az alapértelmezett időlimit egy kirakásra 10 perc, de ezt szervező csapat bármelyik irányba módosíthatja.
 - * A1a2) Kumulált időlimitek is megengedettek (pl. 20 perc a 3 kirakásra). Ha a kirakás eredménye DNF, a kirakás időeredménye akkor is beleszámít a kumulált időlimitbe.
 - * A1a3) Minden versenyszámnál az időlimiteket be kell jelenteni a fordulók megkezdése előtt, azt követően már nem lehet változtatni. Változtatásokat csak a WCA delegált beleegyezésével lehet tenni, akinek meg kell fontolnia a döntés tisztességességét.
 - * A1a4) A versenyzőnek minden kirakását be kell fejeznie az időlimiten belül. Amennyiben a versenyző eléri a kirakás/forduló időlimitét a bírónak azonnal le kell állítania a kirakást, és a versenyző kirakásának eredménye: DNF. Kivétel: Több kocka vakon kirakása (lásd [Szabályzat H1b1](#)).
 - * A1a5) Egy kirakás akkor felel meg az időlimitnek, ha az esetleges időbüntetésekkel együttes idő is az időlimit alatt van. Kivétel: Több kocka vakon kirakása (lásd [Szabályzat H1b1](#)).
 - A1b) Ha egy kirakás időlimite nagyobb, mint 10 perc, akkor stoppert kell használni az idő mérésére.
 - * A1b1) A memorizációs szakaszt tartalmazó versenyszámok esetén Stackmat timer használata kötelező a stopper mellett. A memorizációs szakaszt nem tartalmazó versenyszámok esetén, ha a versenyző 10 percet meghaladó időeredményre számít, a Stackmat timer használata nem kötelező.
 - * A1b2) Ha a Stackmat-en mért idő elérhető, akkor az számít hivatalos időnek, amennyiben nem akkor a stopperrel mért idő a hivatalos.
 - A1c) Egy adott versenyszámban részt vevő versenyzőknek teljes mértékben tisztában kell lenniük a játék követelményeivel (pl. a játék kirakása). Ha egy versenyző azért vesz részt a versenyben, hogy DNF eredményt érjen el vagy szándékosan rossz eredményre törekszik, a WCA delegált beleegyezésével kizárható a versenyszámból vagy az adott kirakásának eredménye DNF lehet (lásd [Szabályzat 2j](#)).
- A2) Keverés:
 - A2a) Amikor egy versenyzőt versenyezni szólítanak, kirakott állapotban le kell adnia a játékát a keverőnek és a várakozó versenyzők számára kijelölt helyen kell tartózkodnia, amíg nem hívják a kirakásaihoz.
 - A2b) A keverő bekeveri a játékot a szabályoknak megfelelően (lásd [4. cikk](#)).
 - * A2b1) A Square-1 versenyszám esetében a szervezők kérésére lehetséges vékony tárgyak elhelyezése a keverést követően, hogy ne tudjon elfordulni a játék a kirakás megkezdése előtt. Amennyiben ilyen tárgyak használva vannak, azt ki kell jelenteni a versenyszám megkezdése előtt.
 - A2c) Miután a keverő megkezdte a játék bekeverését a versenyző nem láthatja a játékát a megtekintés kezdetéig.
 - * A2c1) A keverő letakarja a bekevert játékot, hogy se versenyző se néző ne láthassa a játék egyetlen részét sem. A takaró a játékon marad a kirakás megkezdéséig.
 - A2d) Amikor a bíró elveszi a játékot a keverőtől, megvizsgálja, hogy be van-e keverve. Ha a bíró kételkedik a keveréssel kapcsolatban, meg kell kérnie a keverőt, hogy alaposan vizsgálja meg.
 - * A2d1) A szervezők előírhatnak hozzáadott szabályokat a keverős számára, amivel biztosítják, hogy leellenőrizték a keverés helyességét (pl.: aláírathatják a pontkártyát, ezzel tanúsítva, hogy a keverők a megfelelő számú keverést keverték be, illetve, hogy ellenőrizték a keverést vagy használhatnak „keverés-ellenőrző” embert).
 - A2e) A bíró a szőnyegre helyezi a játékot tetszőleges állásban, és biztosítja, hogy teljesen takarva maradjon.

- * A2e1) A versenyző nem kérheti a kocka semmilyen speciális orientációját, és a bíró nem befolyásolhatja az orientációt ahogyan a játékot a szőnyegre rakja, annak megfelelően hogy mit tud/sejt a kocka orientációjáról.
- A3) Megtekintés:
 - A3a) A versenyző minden kirakás megkezdése előtt megtekintheti a játékot.
 - * A3a1) A versenyzőnek maximum 15 másodperce van a játék megtekintésére és a kirakás megkezdésére.
 - A3b) A bíró előkészíti a timert, annak bekapcsolásával és lenullázásával, valamint előkészíti a stoppert a megtekintés mérésére.
 - * A3b1) Amikor a bíró úgy gondolja, hogy a versenyző készen áll megkérdezi, hogy: „Kész?” (Ready?). A versenyzőnek a szólítást követő 1 percen belül készen kell állnia a kirakás megkezdésére. Amennyiben nem áll készen, úgy DNS eredményt kap, a bíró döntése alapján.
 - * A3b2) A versenyző elkezd a kirakást a készenléte megerősítésével, a bíró felemeli a takarót és ezzel egy időben a megtekintés kezdetét veszi.
 - A3c) A versenyző a megtekintés alatt felveheti a játékot.
 - * A3c1) A versenyző nem forgathat a játékon a megtekintés alatt. Büntetés: érvénytelen kirakás. (DNF)
 - * A3c2) Ha a játék darabjai nincsenek teljesen egyvonalban, akkor a versenyző eligazíthatja őket, amíg a megengedett elmozdítási határokon belül marad (lásd [Szabályzat 10f](#)).
 - * A3c3) A versenyzőnek nulláznia kell a timer-t a kirakás megkezdése előtt.
 - * A3c4) A Square-1 versenyszám esetén, amennyiben vékony tárgyakat használnak a játék elfordulása ellen, a versenyző a megtekintési idő alatt eltávolíthatja azt a játékból. (lásd [Szabályzat A2b1](#)).
 - A3d) A megtekintés végén a versenyző elhelyezi a játékot a szőnyegen tetszőleges állásban. Büntetés ha a szőnyegen kívülre helyezi: időbüntetés (+2 másodperc)
 - * A3d2) Amikor a megtekintés idejéből 8 másodperc eltelt, a bírónak szólania kell: „8 másodperc” (8 seconds)
 - * A3d3) Amikor a megtekintés idejéből 12 másodperc eltelt, a bírónak szólania kell: „12 másodperc” (12 seconds).
- A4) A kirakás megkezdése:
 - A4b) A versenyző tenyérrel lefelé ráhelyezi a kezét az érzékelő egységre a timer-en, úgy, hogy az ujjjaival érintse azt, és, hogy a tenyere a timer hozzá közelebb eső oldalán helyezkedjen el. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - * A4b1) A versenyző nem érhet a játékhoz a megtekintési periódus és a kirakás megkezdése között. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - A4d) Ha a kirakás mérésére Stackmat timer van használva, akkor a versenyző ellenőrzi, hogy a timer lámpája zölden világít és a kezei leemelésével a timer-ről elkezd a kirakást.
 - * A4d1) A versenyzőnek a megtekintés kezdetét követő 15 másodpercen belül el kell kezdeni a kirakást. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - * A4d2) A versenyzőnek a megtekintés kezdetét követő 17 másodpercen belül el kell kezdeni a kirakást. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - * A4d3) Ha a kirakás mérésére stopper van használva, akkor a bíró akkor indítja el a stoppert, amikor a versenyző megkezd a kirakást.
 - A4e) A kirakás megkezdése előtti időbüntetések összeadódnak.
- A5) Kirakás közben:
 - A5a) A megtekintés és a kirakás közben a versenyző senkivel sem kommunikálhat a bírót kivéve. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)
 - A5b) A megtekintés és a kirakás alatt a versenyző senkinek és semminek a segítségét nem veheti igénybe, kizárólag a felszín használhatja (lásd [Szabályzat 2i](#)).
- A6) A kirakás befejezése:
 - A6a) A versenyző a játék lerakásával és a timer leállításával fejezi be a kirakást. A bíró akkor állítja le a stoppert, amikor a versenyző ezt teszi.
 - * A6a1) Ha a bíró stopperrel méri az időt, akkor a versenyző leteszi a játékot és jelzi a bírónak, hogy befejezte a kirakást. Ekkor a bíró leállítja a stoppert.
 - * A6a2) Ha a bíró stopperrel méri az időt Stackmat timer nélkül, akkor a kirakás befejezésének alapértelmezett jele, hogy a versenyző leteszi a játékot és a kezeit tenyérrel lefelé a felületre helyezi. A bíró és a versenyző más jelben is megállapodhatnak a kirakás megkezdése előtt.
 - A6b) A versenyző felelős a Stackmat timer helyes leállításáért.

- * A6b1) Ha a timer megáll a kirakás befejezése előtt, de szigorúan 0,06 másodperc elteltét megelőzően (vagy ezzel megegyezően), akkor a versenyző egy extra kirakást kap. A versenyző elveszítheti ezt a jogát, ha a WCA delegált megítélése szerint ez szándékosan történt.
- * A6b2) Ha a timer megáll a kirakás befejezése előtt, de több mint 0,06 másodpercet követően, akkor a kirakás eredménye DNF. Kivétel: ha a versenyző bizonyítani tudja a timer meghibásodását és a WCA delegált beleegyezik.
- A6c) A versenyző nem érhet a játékhoz a timer leállításakor. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
- A6d) A timer leállításához a versenyzőnek mindkét kezét használnia kell, és tenyérrel lefelé kell a szenzorra helyeznie. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
- A6e) A versenyző nem érhet a játékhoz és nem fordíthat rajta, amíg a bíró meg nem vizsgálta. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF). Kivétel: Ha nem mozdított a játékon, akkor időbüntetés (+2 másodperc), a bíró megítélése szerint.
- A6f) A versenyző nem nullázhatja le a timer-t, amíg a bíró nem rögzítette az eredményt a pontkártyára. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF), a bíró megítélése szerint.
- A6g) A bírónak meg kell állapítania, hogy a játék ki van-e rakva. A megvizsgálása közben nem forgathat rajta, és nem igazíthatja meg. Kivétel: a Rubik's Clock versenyszám esetén a bírónak általában fel kell emelnie a játékot, ahhoz, hogy meggyőződjön mindkét oldalának kirakottságáról.
- A6h) Vitás kérdés esetén, a vita rendezéséig tilos mozgatni vagy igazítani a játékokat.
- A6i) A kirakás befejezésekor felmerülő időbüntetések összeadódnak.
- A7) Eredmények rögzítése:
 - A7a) A bírónak közölnie kell a versenyzővel az eredményt.
 - * A7a1) Ha a bíró megítélése szerint a játék kirakott, azt mondja: „OK” (Okay).
 - * A7a2) Ha a bíró büntetést állapít meg, azt mondja: „Büntetés” (Penalty).
 - * A7a3) Ha a versenyző eredménye DNF, a bíró azt mondja: „DNF” (DNF).
 - A7b) A bíró rögzíti az eredményt a pontkártyán.
 - * A7b1) Ha időbüntetésre van szükség, akkor a bíró rögzíti az eredeti eredményt és a büntetéseket is külön-külön és együttesen is a következő formában: $X+T+Y=F$, ahol X a kirakás megkezdése előtti büntetések összege, T az eredeti idő, Y a kirakás alatti és a kirakás utáni büntetések összege, F pedig a végső eredmény (pl. $2+17.65+2=21.65$). Ha $X=0$ és/vagy $Y=0$, akkor ez a formula azon része elhagyható. (pl. $17.65+2=19.65$)
 - A7c) A bíró és a versenyző is aláírja vagy megjelöli a pontkártyát, ezzel elismerve az eredmény helyességét, teljességét, megfelelő formátumát és olvashatóságát. Ezzel van vége a kirakásnak.
 - * A7c1) Ha a versenyző vagy a bíró nem ismeri el az eredményt, a WCA delegáltaknak kell döntenie.
 - * A7c2) A versenyzőnek tilos aláírnia a pontkártyát, mielőtt a bíró teljesen rögzítette volna az eredményt. Ha a versenyző aláírja vagy megjelöli a pontkártyát a kirakásnak megfelelő helyen mielőtt az elkezdődött volna, vagy mielőtt a bíró befejezte volna az időeredmény rögzítését, elveszíti a kirakását és az eredménye DNS-nek minősül.
 - A7f) Ha egy versenyző adott fordulóra vonatkozó pontkártyája elkészült, (az összes eredménye rögzítve lett) a bíró az adatrögzítőnek adja.
 - A7g) Új versenyzőnél történt incidens esetén, ha az incidens a versenyző tapasztalatlanságából ered, a versenyző extra kirakásban részesülhet, a WCA delegált beleegyezésével.

B Cikk: Vakon kirakás

- B1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd [A cikk](#)). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - B1a) Nincs megtekintési idő.
 - B1b) A versenyzőnek kell biztosítania szentakarót a kirakáshoz.
- B2) A kirakás megkezdése:
 - B2a) A bíró lenullázza a timer(eke)-t és megkérdezi, hogy „Kész?” (lásd [Szabályzat A3b1](#)). A versenyzőnek a szólitást követő 1 percen belül készen kell állnia a kirakás megkezdésére, különben elveszíti a kirakást és az eredménye DNS-nek minősül.
 - B2b) A versenyző ráhelyezi az ujjait az érzékelő egységre a timer-en. A versenyző tenyerének lefelé kell néznie és a timer közelebb eső oldalán kell elhelyezkednie. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc).
 - B2c) A versenyző nem érhet a játékhoz a kirakás megkezdése között. Büntetés: időbüntetés (+2 másodperc)
 - B2d) A versenyző leemeli a kezét a timer-ről, ezzel elindítva az időt és megkezdve a kirakást.
 - * B2d1) A versenyző leveszi a takarót a játékról, miután elindította a timer-t.
 - B2e) Ha stoppert és Stackmat timer-t is használnak az idő mérésére, akkor a bíró elindítja a stoppert, amint a versenyző megkezdí a kirakást.

- B2f) Ha csak stopper van használva a kirakás során, akkor a versenyző a kezét az asztalra teszi (a timer helyett) és a takaró felemelésével megkezdi a kirakást. A bíró elindítja a stoppert, amint a versenyző megkezdi a kirakást.
- B3) Memorizáció:
 - B3a) A versenyző felveheti a játékot a memorizáció időtartama alatt.
 - B3b) A versenyző nem készíthet jegyzeteket. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - B3c) A versenyző nem forgathat a játékon memorizáció közben. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
- B4) Vakon kirakás:
 - B4a) A versenyzőnek a szemére kell húznia a szemtakarót a tényleges kirakás megkezdése előtt.
 - B4b) A versenyző nem forgathat a játékon, mielőtt teljesen a szemén lenne a szemtakaró. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - B4c) A bírónak biztosítania kell, hogy a tényleges kirakás közben a versenyző és a játék között egy átlátszatlan tárgy legyen.
 - * B4c1) A versenyzőnek minden esetben viselnie kell a szemtakarót, hogy ha az átlátszatlan tárgy nincs is ott, akkor se láthassa a játékot.
 - * B4c2) Alapesetben a bírónak kell elhelyeznie a tárgyat (pl. papír vagy karton) a versenyző és a játék közé, amikor a versenyző felhelyezi a szemtakarót.
 - * B4c3) Ha a versenyző és a bíró előre megegyeztek, akkor a versenyző saját maga elhelyezheti a játékot kirakás közben, egy annak megfelelő tárgy mögé (pl. asztallap).
 - B4d) A versenyző semmilyen okból nem nézhet a játékra a tényleges kirakás közben. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - B4e) Az első forgatás megtétele előtt a versenyző leveheti a szemtakarót, és visszatérhet a memorizációhoz.
- B5) A kirakás befejezése:
 - B5a) Ha a versenyző Stackmat-et használ, akkor a játék lerakásával, és a timer leállításával fejezi be a kirakást.
 - B5b) Ha a bíró stopperrel méri az időt, akkor a versenyző lerakja a játékot és tájékoztatja a bírót, hogy befejezte a kirakást. Ekkor a bíró leállítja a stoppert.
 - B5c) Ha a versenyző nem ér a játékhoz, leveheti a szemtakarót, mielőtt leállítaná a timer-t. Ezt követően nem érhet a játékhoz a rakás befejezéséig. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)

C Cikk: Egy kézzel való kirakás

- C1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd [A cikk](#)). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - C1b) A kirakás közben a versenyző csak az egyik kezével érintheti a játékot. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - * C1b2) Ha a játék meghibásodik és a versenyző a megjavítása mellett dönt, akkor is csak a kirakáshoz használt kezével teheti meg. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
 - * C1b3) Ha a játék meghibásodik, vagy szétesik és a darabok véletlenül hozzáérnek a versenyző testrészeihez, az nem számít másik testrészrel való hozzáérésnek, a bíró jóváhagyásával.
 - C1c) A kirakás alatt, ha a versenyző megérintette a játékot az egyik kezével, utána tilos megérintenie a másik kezével. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).

D Cikk: Lábbal való kirakás

- D1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd [A cikk](#)). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - D1a) A kirakás közben a versenyző ülhet széken, a földön vagy állhat is.
 - D1b) A kirakás során a versenyző kizárólag a lábát és a padlót használhatja a játék kirakásához. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
- D3) A kirakás megkezdése:
 - D3a) A versenyzőnek a lábát a timer szenzorjára kell helyeznie.
 - D3b) A versenyző a lába elemelésével megkezdi a kirakást.
- D4) A kirakás befejezése:
 - D4a) A versenyző a lábának a timer szenzorjára helyezésével fejezi be a kirakást.

E Cikk: Legkevesebb mozdulattal való kirakás

- E2) A Legkevesebb mozdulattal való kirakás menete:

- E2a) A bíró kiosztja a keverési algoritmust minden versenyzőnek. A bíró ezután elindítja a versenyszámot a „Mehet” utasítással és ezzel egy időben a stopperórát.
- E2b) Minden versenyzőnek 60 perce van egy megoldás kidolgozására.
 - * E2b1) A bírónak 55 perc után jeleznie kell a versenyzőknek: „5 perc van hátra” illetve 60 perc után le kell állítania a versenyzőket: „Állj”.
- E2c) A 60 perc elteltével minden versenyzőnek egy olvasható megoldást kell benyújtania, a versenyző nevével ellátva, valamint az „Outer Block Turn Metric”-nek megfelelő jelölésekkel leírva (lásd: [Szabályzat 12a](#)). Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF).
- E2d) A kirakás hosszúságát a „Outer Block Turn Metric”-nek megfelelően kell számolni.
 - * E2d1) A versenyzők maximum 80 lépés hosszúságú megoldást nyújthatnak be.
- E2e) Tilos a keverési algoritmus bármely részét visszafele leírni a megoldás algoritmusában. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF), a WCA Delegált jóváhagyásával.
 - * E2e1) A WCA delegált megkérheti a versenyzőket, hogy magyarázzák el a megoldás menetét. Ha a versenyző nem tud érvényes magyarázatot adni, akkor a megoldás nem elfogadható és a versenyző eredménye DNF.
- E3) A versenyző a következő eszközöket használhatja a forduló alatt. A nem megengedett eszközök használatát a fordulóból való kizárással kell büntetni.
 - E3a) Papír és tollak (a bíró által biztosított).
 - E3b) Rubik kockák (maximum 3 db, mindenki magának biztosítja), lásd [3. Cikk](#).
 - E3c) Matricák (mindenki magának biztosítja).
 - E3d) Stopper vagy óra az időmérésre, a WCA Delegált jóváhagyásával.

F Cikk: Clock

- F1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd [A cikk](#)). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
- F2) A bíró a bekevert játékot a szőnyegre helyezi álló helyzetben.
- F3) A megtekintés végén a versenyző álló helyzetben teszi le a játékot. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)
 - F3a) A kirakás megkezdése előtt nem változtathat a pöckök bekeveréskor kapott állásán. Büntetés: érvénytelen kirakás (DNF)

H Cikk: Több kocka vakon kirakása

- H1) A standard Speed Solving eljárásokat kell követni (lásd [B cikk](#)). Az ettől eltérő szabályokat az alábbiakban ismertetjük.
 - H1a) A kirakás megkezdése előtt a versenyzőnek meg kell mondania a szervezőknek, hogy hány játékkal szeretne indulni. A játékok minimum száma 2.
 - * H1a1) A versenyző nem változtathat a játékok számán miután közölte a szervezőkkel.
 - * H1a2) A versenyző kérheti a szervezőket, hogy titkosan kezeljék az általa kirakni kívánt kockák számát. Azonban, amikor minden versenyző döntött, hogy hány kockát kíván kirakni, az információk publikussá válnak. (pl. a versenyzők megkérdezhetik a kirakásuk megkezdése előtt, hogy mások hány kockák kívánnak kirakni)
 - H1b) Ha a versenyző 6-nál kevesebb játékot rak ki, akkor a számára megszabott időlimit 10 perc/játék. Más esetben a versenyzőnek maximum 60 perc áll rendelkezésére.
 - * H1b1) A versenyző bármikor leállíthatja a kirakást.
 - H1d) A kirakásban részt vevő játékok időbüntetései összeadódnak. Az időlimit elérésekor, a bíró leállítja a kirakást és a kirakás akkor kerül értékelésre, és az időeredménynek az eredeti időlimit számít.
 - H1e) Stackmat timer használata az időmérésre opcionális.

Z Cikk: Választható szabályok

A szervező csapatok elfogadhatják a következő szabályokat a verseny lebonyolításának megkönnyítésére.
A WCA Board-nak jóvá kell hagynia minden más szabályozást.

- Z1) A szervező csapat kérheti a játékok leadását regisztrációkor.
- Z2) A szervező csapat meghatározhatja, hogy egy versenyző maximum hány versenyszámban indulhat.
- Z3) A szervező csapat kiválaszthat embereket, akik korábbi eredményeik alapján (akár adott versenyeken is) közvetlenül továbbjutnak fordulókba.

- Z4) A szervező csapat meghatározhatja, hogy adott versenyszámban maximum hány versenyző indulhat el. Ez történhet a jelentkezés időrendi sorrendje alapján, vagy a versenyzők WCA világranglistán betöltött helyezése alapján.
- Z5) A szervező csapat megtilthatja a bizonyos versenyszámokban való kombinált részvételt.

WCA Útmutató 2016

Verzió: 2016. április 18.

[\[wca-regulations-translations:8afa284\]](#)

Megjegyzések

WCA Szabályzat

A WCA Útmutató kiegészíti a WCA Szabályzatot. További információk a WCA Szabályzatban találhatóak.

Számozás

Az Útmutató a vonatkozó szabályoknak megfelelően van számozva. Fontos megjegyezni, hogy egy szabályhoz több útmutatás is tartozhat, valamint néhány útmutatás már nem hatályban lévő szabályokhoz kapcsolódik.

Címkék

A hatékonyabb megértés segítéséül minden útmutatás a következő címkék egyikeivel van ellátva. Fontos megjegyezni, hogy ezek csak plusz információt adnak, és nem a fontosságuk jelzésére szolgálnak.

- [KIEGÉSZÍTÉS] A szabályok kiegészítésére szolgálnak.
- [PONTOSÍTÁS] A szabályok értelmezésével kapcsolatos kérdésekre ad választ.
- [MAGYARÁZAT] A szabályok szándékát pontosító információk.
- [AJÁNLÁS] Betartásuk nem kötelező, de ha lehetséges eszerint kell cselekedni.
- [EMLÉKEZTETŐ] Olyan szabályok/iránymutatások, amelyek már máshol említve voltak, de a jelentőségük miatt fontos a megisméltésük.
- [PÉLDA] Egy példa a szabályok alkalmazására.

Contents

1. Cikk: Hivatalos személyek

- 1c3+) [AJÁNLÁS] Az eredményeknek készen kell lenniük legkésőbb a verseny utolsó napjára.
- 1c3++) [PONTOSÍTÁS] A fizikailag megfogható eredményeket (pl. pontkártyák, a Legkevesebb mozdulattal való kirakás írott megoldásai) legalább 1 hónapig meg kell őrizni. A digitális eredmények (pl. keverések, eredmények) megtartása véglegesen kötelező.
- 1c3b+) [PONTOSÍTÁS] Ha több csoport is van egy fordulóban, akkor nem szükséges megnevezni, hogy melyik versenyző melyik csoportba volt beosztva.
- 1c4+) [AJÁNLÁS] Az eredmények javításának a versenyt követő egy héten belül készen kell lennie.
- 1c10+) [PONTOSÍTÁS] A versenyeken elegendő a Szabályzat digitális változatához való hozzáférést biztosítani.
- 1h+) [AJÁNLÁS] Az azonos csoportba beosztott versenyzőknek ugyanazt a keverést kell kapniuk, míg a nem azonos csoportba beosztott versenyzőknek különbözőt.
- 1h++) [AJÁNLÁS] Minden versenyszám utolsó fordulójában, csak úgy, mint a Legkevesebb mozdulattal való kirakásnál, a versenyzőknek ugyanazt a keverést kell kapniuk (pl. csak 1 csoport).
- 1h1+) [PONTOSÍTÁS] A keverők/bírók csak akkor keverhetnek/bírászkodhatnak a saját csoportjukban, ha az a verseny lebonyolítása érdekében elkerülhetetlen.
- 1h1++) [PONTOSÍTÁS] A legkevesebb mozdulattal való kirakás versenyszám esetében a bírók számára engedélyezett, hogy bírászkodjanak abban a csoportban, amelyikben versenyeznek, még mielőtt befejezték a versenyszámukat. (pl. mialatt versenyeznek)

2. Cikk: Versenyzők

- 2c+) [KIEGÉSZÍTÉS] Az új versenyzőknek a valódi nevükkel kell regisztrálniuk, de a WCA delegált jóváhagyásával a versenyen használhatnak ésszerű beceneveket.
- 2c++) [KIEGÉSZÍTÉS] A versenyző nem adhat szándékosan félrevezető információkat, és a már regisztrált versenyzőknek a korábbi regisztrációval összhangban lévő adatokat kell használnia (pl. pontos név, WCA ID).
- 2d+) [KIEGÉSZÍTÉS] A születési időt és az elérhetőségeket különösen bizalmasan kell kezelni.
- 2d++) [AJÁNLÁS] A versenyzők adatainak harmadik fél számára (pl. újságírók) való kiadását megelőzően, szükséges a versenyzők beleegyezése.
- 2h+) [PONTOSÍTÁS] A Lábbal való kirakásnál a versenyzők lehetnek mezítláb.

- 2j2+) [PÉLDA] Ha egy versenyzőt kizárnak egy versenyszám utolsó fordulójából, mert nem jelenik meg, attól még a korábbi eredményei érvényesek maradnak.
- 2s+) [EMLÉKEZTETŐ] A különleges intézkedéseket fel kell tüntetni a WCA delegált jelentésében.

3. Cikk: Játékok

- 3a+) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők bármilyen ésszerű méretű játékot használhatnak a kirakások során, a WCA delegált beleegyezésével.
- 3a++) [KIEGÉSZÍTÉS] Alapértelmezésként a versenyző ugyanazt a játékot használja az egymást követő kirakásoknál. A kirakások között a versenyző változtathat a használt játékon, a bíró vagy a WCA delegált beleegyezésével.
- 3a+++) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők kölcsönkérhetnek egymástól játékokat a versenyen való használatra.
- 3a1+) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők kizárhatók, ha nem jelennek meg, amikor versenyezni szólítják őket, vagy ha nem tudnak játékot biztosítani a bekeveréshez. (pl. Ha egy másik versenyző játékát kívánja használni, de azzal éppen valaki más versenyzik, így nem tudja időben leadni a játékát a bekeveréshez.)
- 3d1b+) [PONTOSÍTÁS] Nem muszáj minden oldalra mintákat helyezni, csak azokra szükséges, amelyek hasonló színűek. Az elemeken nem lehet egyéb kiegészítés (pl. textúra, eltérő minták), amelyek jelentősen megkülönböztetik a hasonló elemeket egymástól.
- 3h+) [PONTOSÍTÁS] A játékokon lehet belsőleg finomítani csiszolással, vagy szilikonozással illetve egyéb forgatást segítő anyagokkal.
- 3h++) [PÉLDA] A nem megengedett módosítások közé tartozik ha: új forgatások lehetségesek; az eredeti forgatások nem lehetségesek a játékon; több darab vagy rész, (illetve a hátsó oldal) látható, mint az eredeti játékon; ha a mozdulatok automatikusan végrehatódnak vagy több/más kirakott állás és létezik.
- 3h2+) [PONTOSÍTÁS] A korábbiakban, az anyagában színes kockák használata tilos volt. Most már engedélyezve vannak ezek a játékok.
- 3h2++) [PONTOSÍTÁS] Azon anyagában színes kockák használata, amik jelentősen eltérnek a tömeggyártott anyagában színes kockáktól, csak a WCA delegált engedélyével lehetséges.
- 3j+) [EMLÉKEZTETŐ] Korábban a gravírozott elemek használata engedélyezve volt, azonban ez a továbbiakban nem megengedett.
- 3j++) [PONTOSÍTÁS] A Rubik's Clock-on egyik pöcök sem lehet megkülönböztethető a többitől ugyanazon az oldalon.
- 3j2+) [PONTOSÍTÁS] A Rubik's Clock-on mind a 18 belső elem, ugyanolyan elemnek tekintendő.
- 3l+) [KIEGÉSZÍTÉS] A logók bármilyen ésszerű alakot formázhatnak, amely nem ad szembetűnő előnyt (pl. nem tartalmazhat kódolt információt, amely lehetőséget ad csalásra) és ha az elem eredeti színe egyértelműen meghatározható marad. A rendhagyó logók használatára csak a WCA delegált beleegyezésével van lehetőség.

4. Cikk: Keverés

- 4b1+) [EMLÉKEZTETŐ] A WCA delegáltak tilos újra generálni az algoritmusokat, és tilos egyes algoritmusok kiszűrésére. Például nem megengedett belenézni a verseny keveréseibe és új algoritmusokat generálni az igazságosabb keverések érdekében sem.
- 4b2+) [PONTOSÍTÁS] Általánosságban a verseny minden hivatalos keverését titkosan kell kezelni a verseny alatt, és csak a verseny befejeztével együtt lehet őket nyilvánosságra hozni (lásd [Szabályzat 1c3a](#)). Bizonyos esetekben (pl. világrekord) a szervező csapat kérheti a keverések korábbi kiadását, a forduló befejezését követően.
- 4b4+) [PONTOSÍTÁS] Minden kirakásra, ami a kijelölt időintervallumon belül elkezdődik a normál versenyzői procedúra vonatkozik. (pl. nem kell leállítani a kirakásokat, amikor a kijelölt időintervallum letelik)(lásd [Szabályzat A2e1](#))
- 4d+) [PONTOSÍTÁS] Egyes játékoknál ugyanazt a színsémát használják, azzal a változtatással, hogy a fehér színt néhány esetben feketével helyettesítik. Ilyen esetben a fekete nem a fehér színt helyettesíti, hanem ez válik a legsötétebb színné a játékon.
- 4d++) [KIEGÉSZÍTÉS] Nem tiltott, hogy a játék orientációja megváltozzon miközben a keverési helytől eljut a kirakás helyszínére, ameddig senki nem befolyásolja az orientáció véletlenségét (lásd [Szabályzat A2e1](#)).
- 4f+) [AJÁNLÁS] A WCA delegált előre elkészítheti a keveréseket az egész versenyre, beleértve az extra kirakásokhoz használtakat is.
- 4f++) [EMLÉKEZTETŐ] Ha a versenyző a verseny ideje alatt további keveréseket generál, azokat is el kell menteni (lásd [Szabályzat 1c3a](#)).

5. Cikk: Játékok meghibásodása

- 5b5+) [PÉLDA] Példa arra az esetre, amikor fizikailag külön állnak a játékok elemei, és kirakottnak tekintendők: Rubik kocka egy középsapkája, nagykockák egy középső eleme, nagykockák belső elemei.
- 5b5++) [PÉLDA] Példa arra az esetre, amikor fizikailag külön állnak a játékok elemei, és nem tekintendők kirakottnak (DNF): Rubik kocka több középsapkája, nagykockák több középső eleme, Rubik kocka sarokeleme, 4x4x4-es kocka sarokeleme/éle, illetve két elem bármilyen kombinációja, amikor mindkét elem rendelkezik legalább egy színezett résszel.

- 5b5+++)
[PÉLDA] Példa, arra az esetre, amikor az elemek nem érintkeznek teljes mértékben egymással és kirakottnak tekintendők: 5x5x5-ös kocka középső eleme helyben elfordulva.
- 5b5++++)
[PÉLDA] Példa, arra az esetre, amikor az elemek nem érintkeznek teljes mértékben egymással és nem tekintendők kirakottnak (DNF): Rubik kocka él-eleme némileg elpoppolva.
- 5c+)
[EMLÉKEZTETŐ] Ha a versenyzőnek meghibásodik a játéka, az nem jelent számára új kirakáshoz való jogot.

6. Cikk: Díjak/nyeremények/jutalmak

- 6a+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A versenyzők részesülhetnek díjakban, nyereményekben, jutalmaknak, a verseny meghirdetésének megfelelően.
- 6b+)
[AJÁNLÁS] A versenyzőknek részt kell vennie az eredményhirdetésen, hogy részesülhessenek a díjazásukban.
- 6b1+)
[AJÁNLÁS] Az eredményhirdetést a verseny helyszínén kell tartani, legfeljebb 1 órával az utolsó versenyszám befejezését követően.
- 6c+)
[AJÁNLÁS] A díjazottaknak késznek kell lennie beszélni a versenyen megjelenő médiák képviselőivel.
- 6d+)
[AJÁNLÁS] A szervező csapatnak okleveleket kell biztosítani minden kategória nyerteseinek, a Szervező csapat vezetőjének és a WCA delegált aláírásával.

7. Cikk: Környezet

- 7d+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A verseny helyszínén a hőmérsékletet 21-25°C között kell tartani.
- 7f1a+)
[PONTOSÍTÁS] Egy teljes méretű szőnyeg dimenziói minimum 30 cm (balról jobbra) x 25 cm (előlről hátra)
- 7h2+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A várakozó versenyzők számára kijelölt helyen tartózkodó versenyzők nem láthatják az éppen kirakást végrehajtó versenyzők játékait.

8. Cikk: Versenyek

- 8a4+)
[AJÁNLÁS] A versenyt az időpontját megelőzően legalább 1 hónappal meg kell hirdetni.
- 8a5+)
[AJÁNLÁS] A versenyen legalább 12 versenyzőnek indulnia kell.
- 8a7+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A szervezőknek erősen ajánlott megfontolniuk olyan módosításokat a Stackmat-eken, amelyekkel a gyakori incidensek elkerülhetőek, mint például, hogy nehezebben lehessen véletlenül megnyomni a gombjait kirakás közben (pl.: körgyűrű elhelyezésével a gombok körül) vagy biztosabban rögzíteni az elemeket (pl.: az elemtartó kipárnázásával).

9. Cikk: Versenyszámok

- 9b+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A döntő fordulóban az 5 átlaga és a Legjobb eredmény 3-ból az ajánlott formátum.
- 9b+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A Szabályzat 9b pontjában szabályozott versenyszámokon kívül más versenyszámok is tarthatók a versenyen, de nem számítanak hivatalosnak, és az elért eredmények nem is lesznek feltüntetve a hivatalos eredmények között.
- 9b3b+)
[PONTOSÍTÁS] A „3 átlaga” eredmény nem befolyásolja a versenyzők helyezését a „Legjobb a 3-ból” formátumú versenyszámokból. Ezeket az eredményeket a WCA a formátumtól függetlenül, külön kezeli.
- 9f1+)
[PÉLDA] Ha a kijelző 12,678-at mutat, akkor az eredetileg mért időeredmény 12,67. (Minden, a századmásodperc utáni eredményt el kell hagyni.) A bírónak azonban a teljes időeredményt le kell írnia (ezt a pontosságot a büntetések feljegyzése során is meg kell tartani) és mindaddig, amíg az adatrögzítő a hivatalos eredményt rögzíti a pontos időeredményt kell használni.
- 9f4+)
[MAGYARÁZAT] A kirakás eredménye csak akkor számít DNF-nek, ha a versenyző megkezdte a kirakását jelezve a készenlétét (lásd Szabályzat A3b2, de a kirakás befejezésekor a játék nem minősül kirakottnak).
- 9f5+)
[PONTOSÍTÁS] A kirakás eredménye DNS ha a versenyző jogosult a kirakásra, de nem vesz részt benne. (lásd Szabályzat A3b2) Ha a versenyző nem kvalifikálja magát egy fordulóra (pl. kombinált fordulók), nem lehet több eredménye az adott fordulóban.
- 9q+)
[AJÁNLÁS] Minden versenyszámban és fordulóban legalább 2 embernek el kell indulnia.

10. Cikk: Kirakott állapot

- 10f+)
[MAGYARÁZAT] Az eltérések határértékét úgy határozták meg, hogy a játék egy (büntetést nem érdemlő) állapot: és az egy mozdulattal eltérő állapot között féltúton helyezkedjen el.
- 10h1+)
[KIEGÉSZÍTÉS] A Clock kirakott állapotát nem befolyásolja sem ha laza sem ha leesett a pöckök kupakja.

11. Cikk: Incidensek

- 11e+)
[PONTOSÍTÁS] Mivel az extra kirakás kérése nem garantálja a versenyzőnek, hogy meg is kapja azt, így dönthet úgy, hogy bekapcsolva hagyja a timer-t és az idő múlása közben vitatja meg a bíróval/WCA delegálttal, hogy elutasítás esetén folytathassa a kirakást.
- 11e1+)
[EMLÉKEZTETŐ] A extra kirakásnál a játékot egy a hivatalos keverőprogram által generált, módosítás nélküli algoritmussal kell bekeverni (Szabályzat 4f, Útmutató 4f+).

- 11e2+) [KIEGÉSZÍTÉS] Ha egy extra kirakás eredménye egy újabb extra kirakás lesz, akkor a versenyzőnek addig kell folytatnia az extra kirakásokat, amíg az eredmény egy érvényes kirakás lesz, amivel az eredeti sorszámú kirakást helyettesíteni lehet.
- 11e2++) [PÉLDA] Ha egy versenyző 5 normál kirakásra jogosult és a 2. kirakás extra kirakáshoz vezet, a versenyző addig folytatja az extra kirakásokat, amíg egy érvényes eredménye nem lesz, amivel az eredeti kirakást helyettesíteni lehet. Ha a későbbiekben a versenyző szintén extra kirakásra lesz jogosult, akkor a 2. kirakásnál kapott extra kirakással megegyezően kell eljárni.

12. Cikk: Jelölések

- 12c2+) [KIEGÉSZÍTÉS] A kirakás végén, a mozdulatok számolásánál az x és y elemek külön kezelendők. Például: (5, 1) egy mozdulatnak számít, (5, 5) két mozdulatnak számít.

A Cikk: Speed Solving

- A1a2+) [KIEGÉSZÍTÉS] Abban az esetben, ha kumulált időlimitet alkalmaznak, és a versenyző DNF eredményt ér el, a bírónak rögzítenie kell zárójelben a kirakáshoz tartozó időeredményt is a pontkártyán.
- A1a2++) [PONTOSÍTÁS] Kumulatív időlimiteket lehet alkalmazni önálló versenyszámokra, vagy több versenyszámra együttesen.
- A1a2+++)
[PONTOSÍTÁS] Kumulatív időlimit esetén, az időlimit elérését követően minden további kirakás eredménye DNS lesz.
- A1a3+) [EMLÉKEZTETŐ] A szervező csapatnak és a WCA delegátnak ügyelniük kell arra, hogy az időlimitek befolyásolják a versenyzők stratégiáját (pl. megpróbálni gyorsan kirakni az első 2 kirakást, hogy megfeleljen a kombinált forduló időlimitének), így a forduló megkezdését követően az időlimitek megváltoztatása igazságtalanul hathat egyes versenyzőkre.
- A1a4+) [EMLÉKEZTETŐ] Ha egy versenyzőnek véletlenül megengedték az időlimit átlépését, a versenyző időeredményét visszamenőleg el kell törölni, és a bírót, a versenyzőt és a WCA delegáltat is tájékoztatni kell róla (lásd Szabályzat 1g2). A bírónak mindig tisztában kell lenniük az adott forduló az időlimitével (ami kumulált időlimit esetén függ az előző kirakásoktól).
- A1c+) [PONTOSÍTÁS] A WCA Delegált csak akkor járhatnak el saját belátásuk szerint, amennyiben a versenyző kárt okoz a versenynek (pl.: pazarolja az időt/erőforrásokat). A versenyzők nem zárhatóak ki „rossz” eredmény miatt, amennyiben legjobb tudásuk szerint versenyeznek.
- A2c1+) [PONTOSÍTÁS] Korábban a pontkártyákat használhatták a játékok eltakarására, de így néhány oldala kilátszott. Ez már nem megengedett.
- A3c3+) [PONTOSÍTÁS] A versenyző is lenullázhatja a timert a megtekintési idő előtt/közben, ha a bíró elmulasztotta volna. Bár a bíró felelős a timer lenullazásáért (lásd Szabályzat A3b, de a versenyzőnek is meg kell győződnie róla. Amennyiben a versenyző véletlenül úgy kezdené meg a kirakást, hogy a timer nincs lenullázva (pl.: a megtekintési után a kezét a timer-re helyezi megfelelő ideig és meg van róla győződve, hogy a timer megfelelően el fog indulni és elkezd a kirakást) egy extra kirakást kap a versenyző, a WCA delegált engedélyével.
- A3c4+) [PONTOSÍTÁS] Ha a játékoknál egy vékony tárgyat használnak a kirakás rögzítéséhez, akkor a bíró nem mozdíthatja el ezt a tárgyat a versenyző helyett.
- A3c4++) [PONTOSÍTÁS] A versenyző a tárgyat a kirakás közben is eltávolíthatja, amennyiben a megtekintési idő alatt ezt nem tette meg. (pl. elfelejtette)
- A5b+) [PONTOSÍTÁS] Megtekintés vagy kirakás közben a versenyző bármely testrészével hozzáérhet a játékhoz. Kivétel: Egy kézzel való kirakás és Lábbal való kirakás (lásd Szabályzat C1b és Szabályzat D1b).
- A6b+) [MAGYARÁZAT] Az önkényesen választott 0,06 másodpercet a Stackmat meghibásodásainak alapján határozták meg.
- A6f+) [PONTOSÍTÁS] Ha a versenyző lenullazza a timer-t, mielőtt a bíró teljes mértékben rögzítette volna, a bíró nem írhatja le az eredményt emlékezetből vagy valamilyen videó vagy fényképes felvételre támaszkodva, hanem a kirakás eredménye DNF lesz.
- A6g+) [KIEGÉSZÍTÉS] Amíg a bíró megállapítja, hogy kell-e büntetést adnia a kirakásért, nem érhet hozzá a játékhoz.
- A7c+) [KIEGÉSZÍTÉS] Ha egy a versenyző által aláírt eredmény olvashatatlant, vagy befejezetlen, akkor a legrosszabb lehetséges időeredményként értelmezendő. (pl: 1:55-ös eredményt 1:55,99-nek, míg 25,X3-at 25,73-nak kell tekinteni, ha X számjegy 1-es vagy 7-es számjegynek is olvasható.) Mivel a Stackmat timerek az X:0Y,ss-es időeredményt X:Y,ss-ként jelzik ki, így a hiányzó karakterek esetén, ennek kell inkább tekinteni. Az adatrögzítő beleegyezésével az érintett időeredményt rögzítő bíró ezt tanúsíthatja.
- A7g+) [PÉLDA] Példák olyan incidensekre, amelyekért az új versenyzők extra kirakást kaphatnak: nem várják meg a zöld fényt; helytelenül indítják el vagy állítják le a timer-t; több időt vesznek igénybe a megtekintésre, mert félreértették a versenyszám menetét; vagy egyéb a kirakással kapcsolatos időbüntetések.
- A7g++) [PONTOSÍTÁS] Az új versenyzőknél nem lehet eltekinteni az időbüntetésektől. Ilyen esetben extra kirakást kell kapniuk.

- A7g+++)[AJÁNLÁS] A WCA delegáltak erős indokának kell lennie, hogy 1-nél több extra kirakást ítéljen meg ugyanannak a versenyzőnek. Ha több, mint 1 extra kirakást ad ugyanannak a versenyzőnek, annak másik incidensből kell erednie.

B Cikk: Vakon kirakás

- B1+) [EMLÉKEZTETŐ] A játékok nem tartalmazhatnak jelöléseket, elemelkedett darabokat, sérüléseket vagy más eltéréseket, amelyek megkülönböztetik az egyes darabjaikat egymástól (Szabályzat 3k). Erre különösen figyelni kell a vakon kirakásnál.
- B1b+) [AJÁNLÁS] A WCA delegáltak ellenőriznie kell a szemtakarókat a versenyben való használat előtt.

C Cikk: Egy kézzel való kirakás

- C1b+) [PONTOSÍTÁS] A megtekintés alatt a versenyző mindkét kezét használhatja.
- C1b++) [PONTOSÍTÁS] A versenyzőnek nem kell ugyanazt a kezét használnia az egy fordulóban lévő kirakásoknál.
- C1b+++)[EMLÉKEZTETŐ] A javítás és a kirakás során a felület használata megengedett.

D Cikk: Lábbal való kirakás

- D1b+) [PONTOSÍTÁS] A versenyző viselhet zoknit kirakás közben.
- D1c+) [EMLÉKEZTETŐ] Javítás közben a versenyző más testrészével nem érhet a játékhoz.

E Cikk: Legkevesebb mozdulattal való kirakás

- E2b+) [PONTOSÍTÁS] A versenyző korábban is befejezheti a versenyszámot a megoldás leadásával.
- E2c+) [PONTOSÍTÁS] Bár a bíró minden esetben biztosít egy kifejezetten FMC versenyszámra kialakított papírt a versenyzőnek, a versenyző a megoldását másik papíron is beadhatja, amíg a megoldás egyértelműen ki van emelve és összefüggően van rögzítve a papíron. (Megjegyzés: Ezt a papírt is csak a bíró biztosíthatja (lásd: Szabályzat E3a).)
- E2c++) [PONTOSÍTÁS] A versenyző csak olyan jelöléseket használhat a megoldásában, amelyek a Szabályzat 12a pontjában fel vannak tüntetve. Példa azokra a jelölésekre, amelyek nem megengedettek hivatalos versenyen: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [PONTOSÍTÁS] A versenyzők megoldása nem származhat sem a keverésből vagy annak részeitől, sem pedig az inverz keverésből vagy annak részeitől.
- E2e++) [PÉLDA] Például érvénytelen kirakáshoz (DNF) vezet, ha a megoldásnak legalább az első 4 eleme megegyezik az inverz keverés első 4 elemével.
- E3b+) [EMLÉKEZTETŐ] A „Rubik kocka” elnevezés kizárólag az eredeti, 3x3x3-as kockára vonatkozik.
- E3d+) [PONTOSÍTÁS] Minden stopper és óra, amelyet a versenyző a kirakás közben használ, nem lehet képes a versenyzőnek segítséget adni a megoldás megtalálásában.
- E3d++) [PONTOSÍTÁS] A versenyző nem tekintheti a kirakáskor használt stopperén vagy óráján megjelenő időt a hivatalos időnek és nem végezhet módosításokat a megoldásán, miután a bíró jelezte az 1 óra leteltét.

H Cikk: Több kocka vakon kirakása

- H1b1+) [EMLÉKEZTETŐ] Az időlimit elérése nem feltétlenül vonja magával a DNF eredményt, a Több kocka vakon kirakására vonatkozó kivételeknek megfelelően (lásd Szabályzat A1a4 és Szabályzat A1a5).
- H1b1++) [KIEGÉSZÍTÉS] A bíró engedélyezheti a kirakás nem hivatalos kirakását, de a bírónak először meg kell állítania a hivatalos kirakást és befejeznie a bírászkodást a Szabályzatnak megfelelően.
- H1d+) [PÉLDA] Ha a versenyző 10 kockát rak ki, és 59:57-nél állítja le a stoppert, valamint 2 időbüntetést kap, az eredménye: $59:57+2*2=60:01$ (lásd Szabályzat A1a5).
- H1d++) [PÉLDA] Ha a versenyző 10 kockát rak ki, és 60:00-nál a bíró leállítja a kirakást, valamint 2 időbüntetést kap, az eredménye: $60:00+2*2=60:04$.