

WCA Regulations and Guidelines

WCA Regulations Committee

Положения WCA

Версия: 1 января 2018 г.

[[wca-regulations-translations:6cd99bb](#)]

Замечания

Перевод

Это не официальные Положения WCA, а вольный перевод. В случае возникновения сомнений следует обращаться к оригинальным Положениям. В переводе возможны ошибки! Вопросы и замечания по поводу перевода отправляйте по электронной почте на nick.masson@yandex.ru.

Некоторые термины были намеренно не переведены, потому что в русском языке нет соответствующих слов, или потому, что даже на российских соревнованиях используются английские названия. К ним относятся: скрамблёр (человек, который смешивает головоломки), Square-1, Clock (названия головоломок), и т.д.

Перевод осуществляли: [Антон Ростовиков](#), [Олег Гриценко](#).

Перевод корректировали: [Оксана Рузаева](#), [Антон Горячих](#), [Дмитрий Анискин](#), [Николай Массон](#).

Положения WCA и Дополнения к Положениям WCA

Положения WCA содержат полный набор правил, которые применяются на всех официальных соревнованиях, проводимых под эгидой Всемирной Ассоциации Кубика (World Cube Association).

Положения WCA следует рассматривать как полноценный документ, однако существуют также [Дополнения к Положениям WCA](#), содержащие добавления, уточнения и рекомендации.

Информация в Интернете

Сайт Всемирной Ассоциации Кубика: www.worldcubeassociation.org.

Первоисточник Положений WCA: www.worldcubeassociation.org/regulations.

Положения WCA в [формате PDF](#)

Источник

Разработка Положений WCA и Дополнений к Положениям WCA открыта для общественности на [GitHub](#).

Контактная информация

Для вопросов и обратной связи, пожалуйста, свяжитесь с [WCA Regulations Committee \(WRC\)](#).

Содержание

Замечание: по причине того, что при удалении пунктов правил или статей положения не перенумеровываются, в нумерации возможны пробелы.

Статья 1: Официальные лица

- 1a) На соревновании обязательно должны присутствовать WCA Делегат и команда организаторов (состоящая из одного или более человек), включающая в себя судей, скрамблёров и людей, заносящих результаты в компьютер.

- 1b) Команда организаторов несёт ответственность за материально-техническое обеспечение до, во время и после соревнования.
- 1c) WCA Делегат может передать свои обязанности кому-то из команды организаторов, но ответственность за выполнение этих обязанностей всё равно лежит на WCA Делегате. В обязанности WCA Делегата соревнования входят:
 - 1c1) Отчёт руководству WCA о соблюдении правил WCA во время соревнования, об общем ходе соревнования, об инцидентах. Отчёт должен быть предоставлен в течение недели после окончания проведения соревнования.
 - 1c3) Отправка результатов соревнования в WCA (группе ответственных за результаты) в течение одной недели после окончания проведения соревнования.
 - * 1c3a) Все скрамблы, использованные во время соревнований, должны быть отправлены вместе с результатами.
 - * 1c3b) На всех скрамблах должно быть отмечено, для каких дисциплин, раундов и групп они были использованы.
 - 1c4) Отправка руководству WCA корректировок результатов соревнований.
 - 1c5) Консультирование других официальных лиц, если это необходимо.
 - 1c6) Утверждение всех дисциплин и форматов раундов соревнования до его начала и, если это необходимо, внесение изменений во время соревнования.
 - 1c7) Принятие решений о дисквалификации участников во время соревнования.
 - 1c8) Предоставление скрамблов на соревнование.
 - 1c9) Решения об изменении расписания дисциплин соревнования. В случае таких изменений, всем участникам должно быть чётко объявлено об этом.
 - 1c10) Предоставление копии Положений WCA на соревновании.
- 1e) Для проведения каждой дисциплины необходимы один или более судей.
 - 1e1) Судья ответственен за выполнение процедур дисциплины.
 - * 1e1a) Судья может судить нескольких участников одновременно (на усмотрение WCA Делегата) при условии, что всё время будет обеспечиваться выполнение всех Положений WCA.
 - 1e2) Каждый участник может быть назначен судьёй. Участник может отказаться от судейства только по уважительной причине (например, он незнаком с головоломкой), по усмотрению WCA Делегата. Наказание при отказе участника по неуважительной причине: дисквалификация с соревнований (см. [Положение 2k](#)).
- 1f) Для проведения каждой дисциплины необходимы один или более скрамблёров. Исключение: дисциплина на количество ходов.
 - 1f1) Скрамблёр осуществляет перемешку головоломок по скрамблам для того, чтобы подготовить головоломки к сборкам.
 - 1f2) Каждый участник может быть назначен скрамблёром. Участник может отказаться от скрамблёрства только по уважительной причине (например, он незнаком с языком вращений), по усмотрению WCA Делегата. Наказание при отказе участника по неуважительной причине: дисквалификация с соревнований (см. [Положение 2k](#)).
- 1g) Для проведения каждой дисциплины необходимы один или более людей, заносящих результаты в компьютер.
 - 1g1) Человек, заносящий результаты в компьютер, ответственен за сбор результатов.
 - 1g2) Любое изменение результата на карточке участника возможно только по решению WCA Делегата.
- 1h) Участники одного и того же раунда дисциплины могут быть разделены на группы.
 - 1h1) Нежелательно, чтобы скрамблёры и судьи раунда судили или скрамблили для участников их собственной группы до окончания всех своих попыток раунда. Они могут судить или скрамблировать для участников их собственной группы на усмотрение WCA Делегата, но команда организаторов должна обеспечить, чтобы скрамблёры и судьи не могли видеть скрамблы и перемешанные головоломки для попыток, которых они еще не делали.
- 1j) Все официальные лица могут участвовать в соревновании.
- 1k) Официальные лица могут выполнять несколько ролей (например, член команды организаторов, WCA Делегат, судья, человек, вносящий результаты в компьютер, скрамблёр).

Статья 2: Участники

- 2a) Любой человек может принимать участие в WCA соревновании, если он:
 - 2a1) Соблюдает положения WCA.
 - 2a2) Удовлетворяет требованиям соревнования (должны быть объявлены до соревнования).
 - 2a3) Не отстранён от участия в соревнованиях руководством WCA.

- 2b) Участники младше 18 лет обязаны до регистрации и участия получить согласие от своих родителей/опекунов.
- 2c) Участники регистрируются, предоставляя команде организаторов всю требуемую информацию (включая имя и фамилию, страну, дату рождения, пол, контактную информацию, выбранные дисциплины).
 - 2c1) Участник не допускается к участию с незавершённой регистрацией (завершённость регистрации определяется командой организаторов).
- 2d) Имя и фамилия участника, страна, пол и результаты соревнований являются общественной информацией. Вся остальная персональная информация является конфиденциальной и не может быть передана другим организациям/лицам без согласия участника.
- 2e) Участники обязаны представлять страну, гражданами которой они являются. WCA Делегату стоит проверить гражданство по документам участника (например, паспорту). Если обнаружено, что участник не может представлять страну, за которую он регистрировался, все его прошлые результаты могут быть дисквалифицированы, а участник может быть отстранен от участия в соревнованиях по решению руководства WCA.
 - 2e1) Страны, за которые участники имеют право участвовать, определяются в документе "WCA List of Recognized Countries".
 - 2e2) Участники с изменениями своего гражданства могут изменить представляемую страну до своих первых соревнований в календарном году или непосредственно на них. Исключение: если участник лишается гражданства страны, которую он представлял, то он обязан изменить страну, которую он представляет, до следующих соревнований или непосредственно на них.
 - 2e3) Участники, не имеющие гражданства, могут участвовать в соревнованиях и будут значиться как "Без гражданства".
- 2f) Участники должны соблюдать правила места проведения соревнования и вести себя тактично.
- 2g) Участники должны вести себя тихо, находясь в обозначенной зоне для соревнования. Разговаривать можно, но на разумном уровне и на расстоянии от соревнующихся в данный момент участников.
 - 2g3) Участникам в зоне для участников запрещено обсуждать друг с другом перемешанные состояния головоломок текущего раунда. Наказание: дисквалификация участника с дисциплины (на усмотрение WCA Делегата).
- 2h) Участники должны быть полностью одеты, находясь в месте проведения соревнования. На усмотрение WCA Делегата участники могут быть дисквалифицированы с соревнований за неприемлемую одежду.
- 2i) Во время сборок участникам запрещено использовать электронное или аудио оборудование (например, телефоны, МРЗ плееры, диктофоны, дополнительное освещение).
 - 2i1) Участники могут использовать некоторые неэлектронные средства, которые не дают участнику несправедливого преимущества, на усмотрение WCA Делегата. Они включают в себя:
 - * 2i1a) Медицинские/физические средства, носимые участником (например, очки, фиксаторы суставов, слуховые аппараты). В качестве исключения к Положению 2i, медицинские средства могут быть электронными, если у участника нет удобных неэлектронных альтернатив (например, слуховой аппарат или кардиостимулятор).
 - * 2i1b) Затычки для ушей и наушники (но не электронные наушники и гарнитуры).
 - 2i2) Участники могут пользоваться камерами, по решению WCA Делегата, но с ограничениями, применяемыми от начала попытки до конца сборки. Наказание за нарушение ограничений: дисквалификация попытки (DNF).
 - * 2i2a) Изображение на камере должно быть выключено либо находиться вне поля зрения участника (см. Положение A5b).
 - * 2i2b) Участник не должен взаимодействовать со включённой камерой (например, держать или носить её). Исключение: участник может носить камеру на голове, если она находится вне поля зрения участника и если он с ней не взаимодействует (помимо того, что носит).
- 2j) WCA Делегат может дисквалифицировать участника с конкретной дисциплины.
 - 2j1) Если по какой-то причине участник был дисквалифицирован с дисциплины, он больше не имеет права на попытки в данной дисциплине.
 - * 2j1a) Результаты всех оставшихся попыток в дисциплине записываются как DNF.
 - 2j2) Если участник дисквалифицирован в ходе дисциплины, его предыдущие результаты остаются действительными. Исключение: жульничество или обман (см Положение 2k2a).
- 2k) WCA Делегат может дисквалифицировать участника с некоторых дисциплин соревнования (с одной или нескольких или вообще всех), если участник:
 - 2k1) Не прошел вовремя регистрацию на соревнование.
 - 2k2) Подозревается в жульничестве или обмане официальных лиц во время соревнования.
 - * 2k2a) WCA Делегат может дисквалифицировать любые подозрительные результаты.

- 2k3) Ведет себя незаконным или неприличным образом или умышленно причиняет ущерб предметам или личному имуществу в месте проведения соревнования.
- 2k4) Мешает или отвлекает других во время соревнования.
- 2k5) Не соблюдает Положения WCA во время соревнования.
- 2l) Участник может быть дисквалифицирован немедленно или после предупреждения, в зависимости от природы и серьезности нарушения.
 - 2l1) Дисквалифицированный участник не имеет права на возмещение затрат, связанных с участием в соревновании.
- 2n) Участник может устно оспорить решение с WCA Делегатом.
 - 2n1) Оспаривание разрешено только во время соревнования, в течение 30 минут с момента оспариваемого инцидента и до начала следующих раундов затронутой дисциплины.
 - 2n2) WCA Делегат должен разрешить спор до начала следующего раунда дисциплины.
 - 2n3) Участник обязан принять все окончательные решения WCA Делегата. Наказание: дисквалификация с соревнования.
- 2s) Участники с физическими нарушениями, которые могут не позволить им выполнить одно или несколько Положений WCA, могут запросить у WCA Делегата специальные условия. Участникам, запрашивающим такие условия, следует связаться с командой организаторов и WCA Делегатом по крайней мере за две недели до соревнования.
- 2t) Каждый участник обязан знать и понимать положения WCA до начала соревнования.
- 2u) Участник должен присутствовать и быть готовым, когда его вызывают. Наказание: дисквалификация с дисциплины.
 - 2u1) Исключение: если участник не присутствует перед индивидуально запланированной попыткой (например, попытка сборки на количество ходов, мульти-блайнд), то, по решению WCA Делегата, участнику можно поставить DNS, как если бы он отказался от этой попытки.

Статья 3: Головоломки

- 3a) Участники должны приносить свои собственные головоломки на соревнование.
 - 3a1) Участники обязаны быть готовыми соревноваться, когда их вызывают (см. Положение 2u).
 - 3a2) Головоломки должны быть в полностью работоспособном состоянии, чтобы была возможна нормальная перемешка.
 - 3a3) У многогранных головоломок в собранном состоянии должна быть цветовая схема с одним уникальным цветом на сторону. У всех вариаций головоломки ходы, состояния и решения должны быть функционально идентичны оригинальной головоломке.
- 3d) Головоломки должны иметь цветные части ровно одного из следующих типов: цветные наклейки, цветные пластинки, цветной пластик или нарисованные/напечатанные цвета. Все цветные части должны быть сделаны из однотипного материала.
 - 3d1) Для участников с подтвержденной медицинскими документами неспособностью видеть применяются следующие исключения:
 - * 3d1a) Слепые участники могут использовать текстурированные головоломки с разными текстурами на разных сторонах. Каждой стороне следует иметь уникальный цвет, чтобы облегчить перемешку головоломки и судейство.
 - * 3d1b) Дальтоники, не различающие необходимое число цветов, могут использовать цветные части с шаблонами, если это было явно разрешено в соответствии с Положением 2s. Шаблоны могут быть на наклейках или нарисованы от руки.
 - 3d2) Цвета цветных частей должны быть однородными, все цвета одной стороны должны быть одинаковыми, цвета на разных сторонах должны быть неповторяющимися. Каждый цвет головоломки должен быть легко отличим от других цветов.
- 3h) Модификации, которые совершенствуют основную структуру головоломки, запрещены. Модифицированные версии головоломок разрешены только в том случае, если модификация не дает дополнительной доступной информации участнику (например, ориентацию или идентификацию элементов) по сравнению с немодифицированной версией этой головоломки.
 - 3h1) "Скруглённые" головоломки разрешены.
 - 3h2) Головоломки, у которых цветные части видны изнутри (т.н. головоломки "из цветного пластика") разрешены. Это не включает в себя:

- * 3h2a) Головоломки с прозрачными частями. Исключение: прозрачные стикеры с логотипом (см. [Положение 3l](#)).
- 3h3) Любые модификации головоломки, которые послужили причиной неудачного выступления участника, не являются основанием для дополнительных попыток.
- 3h4) Для Clock'ов можно использовать свои "вкладыши" (той же формы и размера, как и оригинальные), на усмотрение Делегата. На вкладышах должны быть чётко обозначено направление 12 часов, совпадающее с оригинальным.
- 3j) Головоломки должны быть чистыми и не должны иметь никаких пометок, выступающих частей, повреждений или других различий, которые значительно отличают элементы головоломки от других похожих элементов. Исключение: логотип (см. [Положение 3l](#)).
 - 3j1) Разрешается использовать изношенные в разумной степени головоломки, на усмотрение WCA Делегата.
 - 3j2) Определение: два элемента являются похожими, если они имеют одинаковую форму и размер, либо симметричную форму и одинаковый размер.
 - 3j3) Запрещено использовать в дисциплинах сборки вслепую рифлёные/текстурированные цветные части, которые позволяют почувствовать ориентацию элементов головоломки.
- 3k) Перед использованием на соревновании Делегату следует одобрить головоломки участников.
 - 3k1) Если во время раунда было обнаружено, что головоломка не соответствует требованиям Положений, то участник должен предоставить замену.
 - 3k2) Наказание для попыток, в которых использовалась недопустимая головоломка: дисквалификация попытки (DNF). Исключение: если факт использования недопустимой головоломки обнаружен во время раунда, то все попытки, совершенные с её помощью могут быть заменены дополнительными, по усмотрению WCA Делегата.
- 3l) Головоломки могут иметь логотип на наклейке/пластинке, максимум один. Исключение: для сборок вслепую головоломки не должны иметь логотип.
 - 3l1) Логотип должен быть на центральном элементе. Исключения для головоломок, которые не имеют центральных элементов:
 - * 3l1a) На Пирамидке и 2x2x2 логотип может быть расположен на любом элементе.
 - * 3l1b) На Square-1 логотип должен быть на элементе в среднем слое.
 - 3l2) Логотип может быть рельефным, выгравированным или иметь два слоя наклеек.
- 3m) Разрешены головоломки и элементы головоломок любых фирм, если эти головоломки удовлетворяют Положениям WCA.

Статья 4: Перемешка головоломок

- 4a) Скрамблёр выполняет на головоломках перемешивающий алгоритм (скрамбл).
- 4b) Головоломки должны быть перемешаны с помощью сгенерированных на компьютере скрамблов.
 - 4b1) На сгенерированные скрамблы нельзя смотреть перед соревнованием, а также WCA Делегату никак нельзя их выбирать или отфильтровывать.
 - 4b2) До окончания раунда скрамблы для него должны быть доступны только WCA Делегату и скрамблёрам дисциплины. Исключение: в дисциплине на количество ходов участники получают скрамблы во время раунда (см [Статью E](#)).
 - 4b3) Подробности генератора скрамблов: скрамбл должен приводить к случайному состоянию, для сборки из которого необходимо не менее 2 ходов (каждое состояние должно быть равновероятным). Также есть следующие дополнения/исключения:
 - * 4b3a) Для дисциплин сборки вслепую скрамбл также должен ориентировать головоломку случайным образом (каждая ориентация равновероятна).
 - * 4b3b) 2x2x2: для сборки из (случайного) состояния головоломки должно быть необходимо не менее 4 ходов.
 - * 4b3c) Скьюб: для сборки из (случайного) состояния головоломки должно быть необходимо не менее 7 ходов.
 - * 4b3d) Square-1: для сборки из (случайного) состояния головоломки должно быть необходимо не менее 11 ходов.
 - * 4b3e) Кубы 5x5x5, 6x6x6, 7x7x7, а также Мегаминкс: достаточно много случайных движений (вместо случайного состояния), для сборки из которого необходимо не менее 2 ходов.
 - * 4b3f) Пирамидка: для сборки из (случайного) состояния головоломки должно быть необходимо не менее 6 ходов.
 - 4b4) Каждый скрамбл следует использовать в течение максимум 2 часов после первого его применения.
- 4d) Ориентация головоломок при перемешке:

- 4d1) Перемешивание головоломок NxNxN и Мегаминкса начинается в положении белой стороной вверх (при отсутствии белой стороны наиболее светлой) и зелёной стороной к себе (при отсутствии зеленой стороны наиболее тёмной соседней стороной).
- 4d2) Перемешивание Пирамидки начинается в положении жёлтой стороной вниз (при отсутствии жёлтой стороны наиболее светлой) и зелёной стороной к себе (при отсутствии зеленой стороны наиболее тёмной соседней стороной).
- 4d3) Перемешивание Square-1 начинается в положении более тёмной стороной вперёд (из двух возможных положений для перемешки).
- 4d4) Перемешивание Clock'a начинается с любой из двух сторон, все циферблаты указывают на 12 часов.
- 4d5) Перемешивание Сьюба начинается в положении белой стороной вверх (при отсутствии белой стороны наиболее светлой) и зелёной стороной вперёд-налево (при отсутствии зелёной стороны тёмной соседней стороной).
- 4f) Скрамблы для соревнования должны быть сгенерированы с помощью действующей официальной версии официальной программы для перемешки WCA (доступна [на сайте WCA](#)).
- 4g) После перемешки головоломки скрамблёр должен удостовериться, что он перемешал головоломку правильно. Если перемешанное состояние головоломки неверно, он должен его исправить (например, собрав головоломку и применив скрамбл еще раз).
 - 4g1) Исключение: для Кубика 6x6x6, 7x7x7 и Мегаминкса исправлять перемешанное состояние необязательно (на усмотрение WCA Делегата).

Статья 5: Повреждения головоломок

- 5a) Повреждения головоломок включают в себя: выпавшие элементы, элементы, развёрнутые на своём месте и открученные винты/выпавшие крышки/отклеенные наклейки.
- 5b) Если во время попытки происходит повреждение головоломки, участник может либо устранить повреждение и продолжить сборку, либо прекратить сборку.
 - 5b1) Если участник выбирает устранение повреждения головоломки, он обязан чинить только повреждённые элементы. При ремонте головоломки запрещено использовать любые инструменты и элементы других головоломок. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - 5b2) Любой ремонт головоломки не должен давать участнику преимущества в сборке. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - 5b3) Разрешённые действия при ремонте:
 - * 5b3a) Если любой элемент выпал или сдвинулся со своего места, участник может вернуть его обратно.
 - * 5b3b) Если после ремонта головоломки, но до окончания попытки, участник обнаруживает, что головоломку невозможно собрать, он может разобрать её и изменить положение не более 4-х элементов головоломки.
 - * 5b3c) Если головоломку невозможно собрать и для исправления этого необходимо развернуть на месте один угловой элемент, участнику разрешается это сделать, не разбирая головоломки.
 - 5b4) Во время сборки в дисциплине сборки вслепую (см. [Положение В4](#)) любой ремонт должен выполняться вслепую. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - 5b5) Если к концу попытки элементы головоломки отделены от неё или не находятся полностью на своём месте, то применяются следующие положения:
 - * 5b5a) Если неисправен один или несколько элементов без цветных сторон, то головоломка считается собранной.
 - * 5b5b) Если неисправен один элемент с одной цветной стороной, то головоломка считается собранной.
 - * 5b5c) Если неисправно более одного элемента с одной цветной стороной, то головоломка считается несобранной (DNF).
 - * 5b5d) Если неисправен один или несколько элементов с более чем одной цветной стороной, то головоломка считается несобранной (DNF).
 - * 5b5e) 5b5c и 5b5d замещают 5b5a и 5b5b.

Статья 7: Окружающая обстановка

- 7b) Зрители должны располагаться минимум в 1,5 метрах от мест для сборок во время проведения дисциплин.
- 7c) Освещению зоны для соревнования должно быть уделено особое внимание. Освещение должно быть нейтральным, таким, чтобы участники могли легко различать цвета головоломок.
- 7e) В зоне для соревнования должно быть запрещено курение.
- 7f) Места для сборок:
 - 7f1) Определения:
 - * 7f1a) Стакмат: таймер Speed Stacks Stackmat в комплекте с полноразмерным матом.

- * 7f1b) Мат: мат (коврик) стакмата.
- * 7f1c) Таймер: таймер стакмата или секундомер (для долгих попыток).
- * 7f1d) Поверхность: плоская поверхность, на которой располагается стакмат. Мат считается частью поверхности. Таймер не считается частью поверхности.
- 7f2) Таймер должен быть прикреплен к мату и расположен на поверхности, располагаясь на ближней к участнику стороне мата.
 - * 7f2a) Исключение: для сборки ногами стакмат с матом должен быть расположен прямо на полу. Таймер может быть расположен на дальней от участника стороне мата.
- 7h) В зоне для соревнования должна быть зона для участников.
 - 7h1) Команда организаторов может обязать участника, которого вызвали соревноваться, оставаться в зоне для участников до окончания всех его попыток раунда.

Статья 8: Соревнования

- 8a) Официальное WCA соревнование.
 - 8a1) Соревнование должно быть одобрено руководством WCA.
 - 8a2) На соревновании должны соблюдаться Положения WCA.
 - 8a3) На соревновании должен присутствовать назначенный WCA Делегат.
 - 8a4) О соревновании должно быть объявлено на сайте WCA минимум за четыре недели. Исключение: В особых случаях, о соревнованиях может быть объявлено в срок не позднее двух недель до их начала, на усмотрение Руководства WCA.
 - 8a6) Соревнование должно быть доступно для общественности.
 - 8a7) Для измерения времени на соревновании должны использоваться оригинальные таймеры Speed Stacks Stackmat (Поколения 2, Поколения 3 Pro или Поколения 4 Pro).
 - 8a8) Соревнование должно быть открыто для участия всем желающим.
- 8f) Если Положения WCA во время соревнования соблюдаются некорректно, руководство WCA может изменить некоторые результаты.

Статья 9: Дисциплины

- 9a) WCA проводит соревнования по головоломкам, известным как "twisty puzzles", сборка которых производится вращением граней.
- 9b) Официальные головоломки и форматы дисциплин WCA:
 - 9b1) Кубик 3x3x3, Кубик 2x2x2, Кубик 4x4x4, Кубик 5x5x5, Clock, Мегаминкс, Пирамидка, Square-1, Сキュー сборка кубика 3x3x3 одной рукой и сборка кубика 3x3x3 ногами.
 - * 9b1a) Форматом для этих дисциплин является "Среднее из 5". В Комбинированном раунде форматом для первой части является "Лучшая из 2", а для второй части - "Среднее из 5". Исключение: В особых случаях, формат раундов для этих дисциплин может быть "Лучшая из X" (где X - 1, 2 или 3), по усмотрению Руководства WCA.
 - 9b2) Сборка кубика Рубика на количество ходов, Кубик 6x6x6 и Кубик 7x7x7.
 - * 9b2a) Форматами для этих дисциплин являются: "Лучшая из X" (где X равно 1 или 2) и "Среднее из 3".
 - 9b3) Сборка кубика 3x3x3 вслепую, сборка кубика 4x4x4 вслепую, сборка кубика 5x5x5 вслепую и мульти-блайнд (сборка нескольких кубиков 3x3x3 вслепую).
 - * 9b3a) Форматами для этих дисциплин являются: "Лучшая из X" (где X равно 1, 2, или 3).
 - * 9b3b) Для сборки кубика 3x3x3 вслепую WCA также учитывает рейтинг и рекорды "Среднее из 3", основанные на результатах раундов формата "Лучшая из 3".
- 9f) Результаты раунда измеряются следующим образом:
 - 9f1) Все результаты меньше 10 минут измеряются и округляются вниз до ближайшей сотой секунды (цифры после сотой отбрасываются). Все средние и средние WCA больше 10 минут округляются до ближайшей сотой секунды.
 - 9f2) Все результаты, средние и средние WCA больше 10 минут измеряются и округляются до ближайшей секунды (например, x.4 становится x, x.5 становится x+1).
 - 9f4) Результат попытки записывается как DNF (Did Not Finish - не окончена), если попытка дисквалифицирована либо сборка не была окончена.
 - 9f5) Результат попытки записывается как DNS (Did Not Start - не начата), если участник имеет право на попытку, но не делает её.

- 9f6) Для раундов с форматом "Лучшая из X" участнику предоставляется X попыток. Лучший результат из этих попыток определяет занятое участником место в раунде.
- 9f7) Для раундов с форматом "Лучшая из X" DNF или DNS являются худшим возможным результатом.
- 9f8) Для раундов с форматом "Среднее WCA из 5" участнику предоставляется 5 попыток. Из этих 5 попыток лучшая и худшая попытки отбрасываются, и среднее арифметическое из оставшихся 3-х попыток определяет занятое участником место в раунде.
- 9f9) Для раундов с форматом "Среднее WCA из 5" один результат DNF или DNS считается худшим результатом участника в раунде. Если у участника в раунде более одного результата DNF и/или DNS, результат его среднего WCA в этом раунде DNF.
- 9f10) Для раундов с форматом "Среднее из 3" участникам предоставляется 3 попытки. Среднее арифметическое из 3-х попыток определяет занятое участником место в раунде.
- 9f11) Для раундов с форматом "Среднее из 3", если у участника есть хотя бы один результат DNF или DNS, результат его среднего в этом раунде DNF.
- 9f12) Для раундов с форматом "Лучшая из X" занятое место определяется на основе лучшего результата участника. При сравнении результатов руководствуются следующим:
 - * 9f12a) Для результатов, в которых измерялось время, "лучше" означает меньшее время.
 - * 9f12b) Для сборки на количество ходов "лучше" означает более короткое решение.
 - * 9f12c) Для мульти-блейнда занятые места определяются по разности количества собранных кубов и количества несобранных кубов, при этом "лучше" означает большую разность. Если разность меньше 0 или собран только 1 куб, то попытка считается неоконченной (DNF). Если несколько участников имеют одинаковую разность, занятые места определяются по суммарному времени, при этом "лучше" означает меньшее время. Если несколько участников имеют одинаковую разность и одинаковое время, занятые места определяются по количеству не собранных участниками кубов, при этом "лучше" означает меньшее их количество.
- 9f13) Для раундов с форматами "Среднее из 3" и "Среднее WCA из 5" занятые места определяются путем упорядочивания средних/средних WCA участников, при этом "лучше" означает меньшее время.
- 9f14) Для раундов с форматами "Среднее из 3" и "Среднее WCA из 5", если два или более участников имеют одинаковое среднее/среднее WCA, занятые места определяются по лучшей попытке участника, при этом "лучше" означает меньшее время.
- 9f15) Участники, имеющие одинаковый результат в раунде, занимают одинаковые места.
- 9g) Комбинированный раунд состоит из двух частей попыток, при этом участникам разрешается участвовать во второй части, если они преодолели заранее определённый лимит в первой части.
 - 9g2) Лимит для прохода во вторую часть комбинированного раунда должен быть определён по результатам (проходят все участники с результатом, меньшим x) в первой части (см. [Положение 9f12](#)).
- 9i) Результаты официальных соревнований WCA должны быть отображены в результатах WCA.
 - 9i1) WCA учитывает следующие виды региональных рекордов: национальные рекорды, континентальные рекорды и мировые рекорды.
 - 9i2) Все результаты раунда датируются последним календарным днём раунда. Если региональный рекорд был побит несколько раз в один и тот же календарный день, считается, что только лучший из этих результатов побил региональный рекорд.
 - 9i3) Если Положения WCA для дисциплины изменяются, существующие региональные рекорды сохраняются до тех пор, пока они не будут побиты при новых Положениях WCA.
- 9j) Каждая дисциплина должна быть проведена максимум один раз за соревнование.
- 9k) Любой человек может принимать участие в любой дисциплине соревнования, кроме отдельных случаев, согласованных с руководством WCA.
- 9l) Каждый раунд должен быть завершён до начала следующего раунда этой дисциплины.
- 9m) Дисциплины могут состоять максимум из четырёх раундов.
 - 9m1) Раунды с количеством участников 99 или менее могут иметь максимум два последующих раунда.
 - 9m2) Раунды с количеством участников 15 или менее могут иметь максимум один последующий раунд.
 - 9m3) Раунды с количеством участников 7 или менее не могут иметь последующих раундов.
- 9o) При подсчёте количества раундов дисциплины Комбинированные раунды считаются за один раунд.
- 9p) Если в дисциплине проводятся несколько раундов, то:
 - 9p1) Минимум 25% участников должны быть отсеяны перед следующим раундом дисциплины.
 - 9p2) В следующий раунд должны пройти либо участники, занявшие место не хуже определённого в первом раунде (т.е. лучшие x участников), либо показавшие в нём результат лучше определённого лимита (т.е. участники с результатом меньшим, чем x).

- * 9p2a) Для каждого раунда условия прохождения в следующий раунд должны быть объявлены до начала соответствующего раунда, и их не следует менять после того, как раунд начался. Все изменения должны осуществляться по усмотрению WCA Делегата, который должен тщательно рассмотреть вопрос честности этих изменений.
- 9p3) Если прошедший в следующий раунд участник в нем не участвует, он может быть заменён лучшим участником из числа непрошедших.
- 9s) Для каждого раунда каждой дисциплины должен быть установлен лимит по времени (см [Положение A1a](#)).

Статья 10: Собранное состояние

- 10b) Рассматривается только состояние, в котором головоломка покоится после остановки таймера.
- 10c) Головоломка может находиться в любой ориентации в конце попытки.
- 10d) Все элементы должны быть физически прикреплены к головоломке, полностью располагаясь на своих местах. Исключение: см. [Положение 5b5](#).
- 10e) Головоломка считается собранной, если все цвета на всех гранях собраны, а грани повернуты в следующих пределах:
 - 10e1) Если две соседние части (например, два параллельных соседних слоя в кубике) повернуты относительно друг друга вне допустимых пределов, описанных в [Положении 10f](#), то считается, что требуется 1 дополнительный ход, чтобы их повернуть (см. "метрику вращений внешних блоков" в [Статье 12](#)).
 - 10e2) Если для полной сборки не требуется ни одного хода, то головоломка собрана без штрафа.
 - 10e3) Если для полной сборки требуется 1 ход, то головоломка собрана со штрафом +2 секунды.
 - 10e4) Если для полной сборки требуется 2 и более ходов, то головоломка считается несобранной (DNF).
- 10f) Допустимые пределы поворотов для головоломок:
 - 10f1) Для головоломок $N \times N \times N$: не более 45 градусов.
 - 10f2) Мегаминкс: не более 36 градусов.
 - 10f3) Пирамидка и Сキューб: не более 60 градусов.
 - 10f4) Square-1: не более 45 градусов для верхней и нижней граней (U/D), не более 90 градусов между левой и правой частями (/).
- 10h) Для головоломок, не описанных в этой статье, собранное состояние определяется их общепринятой целью сборки.
 - 10h1) Собранное состояние Clock'a определяется тем, что все 18 циферблатов указывают на 12 часов.

Статья 11: Инциденты

- 11a) Инциденты включают в себя:
 - 11a1) Неправильное выполнение процедур дисциплин участниками или официальными лицами.
 - 11a2) Возникновение помех (например, отключение электричества, включение сигнализации).
 - 11a3) Неисправное оборудование.
- 11b) В случае инцидента WCA Делегат выносит справедливое подходящее решение.
- 11d) Если Положения WCA до конца не ясны или об инциденте ничего не сказано в Положениях, то WCA Делегат должен принять честное решение, основанное на спортивном духе (см. также [Положение 11e3](#))
- 11e) В случае инцидента во время попытки WCA Делегат имеет право дать участнику дополнительную попытку вместо той, в которой был инцидент. Чтобы получить дополнительную попытку, участник должен сообщить об этом устно или письменно судье и WCA Делегату сразу после инцидента и до окончания своей попытки. Такая просьба не гарантирует, что участник получит дополнительную попытку.
 - 11e1) Если участнику дали дополнительную попытку, то головоломку к ней перемешивают, используя другой скрамбл. Этот скрамбл должен быть сгенерирован с помощью действующей официальной версии официальной программы для перемешки WCA (см. [Положение 4f](#)).
 - 11e2) Если участник получил дополнительную попытку, то ему следует выполнить её сразу после попытки, которая к ней привела. Результат дополнительной попытки заменяет результат исходной попытки.
 - 11e3) Если при каком-то инциденте неясно, нужно ли делать дополнительную попытку или нет, участнику может быть дана дополнительная попытка на всякий случай. Она заменит оригинальный результат, если окажется, что в данном случае следовало давать дополнительную попытку (например, по решению Руководства WCA).
- 11f) С разрешения WCA Делегата решения по инцидентам можно принимать, основываясь на фото- и видеонализе.

Статья 12: Язык вращений

- 12a) Язык вращений для головоломок $N \times N \times N$:
 - 12a1) Движения граней:
 - * 12a1a) По часовой стрелке на 90 градусов: F (передняя грань), B (задняя), R (правая), L (левая), U (верхняя), D (нижняя).
 - * 12a1b) Против часовой стрелки на 90 градусов: F', B', R', L', U', D'.
 - * 12a1c) На 180 градусов: F2, B2, R2, L2, U2, D2.
 - 12a2) Несколько внешних слоёв вместе (внешняя грань + соседние внутренние; n полагается равным числу всех вращаемых слоёв; если n равно двум, его можно опустить):
 - * 12a2a) По часовой стрелке на 90 градусов: nFw, nBw, nRw, nLw, nUw, nDw.
 - * 12a2b) Против часовой стрелки на 90 градусов: nFw', nBw', nRw', nLw', nUw', nDw'.
 - * 12a2c) На 180 градусов: nFw2, nBw2, nRw2, nLw2, nUw2, nDw2.
 - 12a3) Метрика вращений внешних блоков (Outer Block Turn Metric, ОБТМ) определяется следующим образом:
 - * 12a3a) Каждое движение грани или нескольких внешних слоёв вместе считается за 1 ход.
 - * 12a3b) Каждый поворот головоломки считается за 0 ходов.
- 12b) Повороты всех головоломок $N \times N \times N$:
 - 12b1) По часовой стрелке на 90 градусов: [f] или z, [b] или z', [r] или x, [l] или x', [u] или y, [d] или y'.
 - 12b2) Против часовой стрелки на 90 градусов: [f'] или z', [b'] или z, [r'] или x', [l'] или x, [u'] или y', [d'] или y.
 - 12b3) На 180 градусов: [f2] или z2, [b2] или z2, [r2] или x2, [l2] или x2, [u2] или y2, [d2] или y2.
- 12c) Язык вращений для Square-1:
 - 12c1) Square-1 нужно держать так, чтобы спереди левая часть среднего слоя была маленькой.
 - 12c2) (x, y) означает: повернуть верхний слой на $30 \cdot x$ градусов по часовой стрелке, повернуть нижний слой на $30 \cdot y$ градусов по часовой стрелке. x и y должны быть целыми числами от -5 до 6, причем они не должны быть одновременно равными 0.
 - 12c3) "/" означает: повернуть правую половину головоломки на 180 градусов.
 - 12c4) Метрика для Square-1: (x, y) считается за один ход, "/" считается за один ход.
- 12d) Язык вращений для Мегаминкса (только для перемешки):
 - 12d1) Повороты сторон:
 - * 12d1a) По часовой стрелке на 72 градуса: U (верхняя сторона).
 - * 12d1b) Против часовой стрелки на 72 градуса: U' (верхняя сторона).
 - 12d2) Все остальные движения нужно делать, зафиксировав три элемента сверху слева головоломки:
 - * 12d2c) Поворот по часовой стрелке на 144 градуса всей головоломки, кроме слоя, содержащего три элемента сверху слева: R++ (поворачивается правая часть головоломки), D++ (поворачивается нижняя часть головоломки).
 - * 12d2d) Поворот против часовой стрелки на 144 градуса всей головоломки, кроме слоя, содержащего три элемента сверху слева: R-- (поворачивается правая часть головоломки), D-- (поворачивается нижняя часть головоломки).
- 12e) Язык вращений для Пирамидки:
 - 12e1) Головоломку нужно ориентировать так, чтобы нижняя сторона была горизонтальна, а передняя смотрела прямо на держащего головоломку.
 - 12e2) По часовой стрелке на 120 градусов: U (верхние 2 слоя), L (левые 2 слоя), R (правые 2 слоя), B (задние 2 слоя), u (верхний уголок), l (левый уголок), r (правый уголок), b (задний уголок).
 - 12e3) Против часовой стрелки на 120 градусов: U' (верхние 2 слоя), L' (левые 2 слоя), R' (правые 2 слоя), B' (задние 2 слоя), u' (верхний уголок), l' (левый уголок), r' (правый уголок), b' (задний уголок).
- 12g) Язык вращений для Clock'a:
 - 12g1) Головоломку нужно ориентировать так, чтобы 12 часов были сверху, спереди может быть любая сторона.
 - 12g2) Поднять кнопки: UR (верхнюю правую), DR (нижнюю правую), DL (нижнюю левую), UL (верхнюю левую), U (обе верхние), R (обе правые), D (обе нижние), L (обе левые), ALL (все).
 - 12g3) Повернуть колёсико рядом с любой поднятой кнопкой, после чего опустить все кнопки: x+ (x часов по часовой стрелке), x- (x часов против часовой стрелки).
 - 12g4) Перевернуть головоломку так, чтобы 12 часов были по-прежнему сверху, и опустить все кнопки: y2.
- 12h) Язык вращений для Скъюба:

- 12h1) Головоломку нужно ориентировать так, чтобы три стороны были полностью в поле зрения, верхней стороной наверх.
- 12h2) По часовой стрелке на 120 градусов: R (слой вокруг самой дальней видимой вершины снизу справа), U (слой вокруг самой дальней видимой вершины сверху), L (слой вокруг самой дальней видимой вершины снизу слева), B (слой вокруг самой дальней вершины сзади, вне поля зрения).
- 12h3) Против часовой стрелки на 120 градусов: R' (слой вокруг самой дальней видимой вершины снизу справа), U' (слой вокруг самой дальней видимой вершины сверху), L' (слой вокруг самой дальней видимой вершины снизу слева), B' (слой вокруг самой дальней вершины сзади, вне поля зрения).

Статья А: Скоростная сборка

- A1) Попытки в скоростной сборке должны проходить по следующей процедуре:
 - A1a) Команда организаторов должна установить лимиты по времени для сборок и/или для раундов.
 - * A1a1) Лимит для сборки по умолчанию равен 10 минутам, но команда организаторов может сделать его больше или меньше.
 - * A1a2) Могут быть установлены суммарные лимиты (например, 20 минут на 3 сборки - см. [Положение A1a5](#)). Если в какой-либо попытке участник получает DNF, то реальное время его сборки всё равно считается в суммарном лимите.
 - * A1a3) В каждом раунде установленные лимиты по времени должны быть объявлены до его начала. После начала раунда лимиты менять не следует. Изменения могут быть сделаны только с разрешения WCA Делегата, который должен внимательно рассмотреть честность данного изменения.
 - * A1a4) Участник должен заканчивать сборки до того, как истечёт лимит по времени. Если лимит для сборки или раунда исчерпан, судья немедленно останавливает попытку и ставит DNF. Исключение: мульти-блайнд (см. [Положение H1b1](#)).
 - * A1a5) Сборка укладывается в лимит по времени, если и только если конечный результат, после применения всех штрафов, меньше лимита по времени. Исключение: мульти-блайнд (см. [Положение H1b1](#)).
 - A1b) Если лимит по времени для сборки больше 10 минут, для измерения времени должен использоваться секундомер.
 - * A1b1) Для всех дисциплин должен использоваться стакмат вместе с секундомером. Исключение: для дисциплин без преинспекции, где участник, скорее всего, превысит 10 минут, стакмат и мат можно не использовать.
 - * A1b2) Если есть время со стакмата, то в качестве результата используется оно. В противном случае в качестве результата берётся время с секундомера.
 - A1c) Участник должен удовлетворять требованиям дисциплины (например, должен знать, как решать головоломку). Участник не должен участвовать, если ожидается, что у него будет результат DNF или намеренно плохой. Наказание: дисквалификация попытки (DNF) или дисквалификация с дисциплины (см. [Положение 2j](#)), по решению WCA Делегата.
- A2) Перемешка головоломок:
 - A2a) Когда участника вызывают соревноваться, он сдаёт головоломку в собранном состоянии скрамблёрам и ждёт в зоне для участников, пока его не вызовут собирать.
 - A2b) Скрамблёр перемешивает головоломку в соответствии с положениями в [Статье 4](#).
 - * A2b1) В дисциплине Square-1 команда организаторов может внедрить использование тонкого объекта (например, полоски бумаги) для предотвращения вращения слоёв до начала попытки. Если такие объекты используются, об этом должно быть объявлено до начала раунда.
 - A2c) После того, как скрамблёр начал перемешивать головоломку, участник не должен её видеть до начала преинспекции.
 - * A2c1) Скрамблёр закрывает головоломку крышкой, чтобы ни участнику, ни зрителям не было видно никакой её части. Эта крышка закрывает головоломку, пока не начнётся попытка.
 - A2d) Когда судья берёт головоломку у скрамблёров, он бегло осматривает её, чтобы удостовериться, что она тщательно перемешана. В случае сомнений судья обращается к скрамблёру, который проверяет головоломку более детально.
 - * A2d1) Команда организаторов может принять дополнительные меры для правильного скрамблинга (например, заставить скрамблёров подписывать заскрамбленные попытки в карточках с результатами в качестве подтверждения, что они заскрамблили правильную попытку и проверили рисунок скрамбла, или назначить дополнительного человека, который будет проверять скрамблы).

- A2e) Судья кладёт головоломку на мат в произвольной ориентации и проверяет, что она полностью закрывается крышкой.
 - * A2e1) Участнику не разрешается заказывать ориентацию, в которой будет его головоломка, и судье нельзя влиять на ориентацию, в которой он кладёт головоломку на мат, основываясь на его знании или предположении о состоянии головоломки.
- A3) Преинспекция:
 - A3a) Участник может осмотреть головоломку в начале каждой попытки.
 - * A3a1) У участника есть не более 15 секунд, чтобы осмотреть головоломку и начать сборку.
 - A3b) Судья подготавливает таймер, при необходимости включая его и сбрасывая. Также судья подготавливает секундомер для измерения преинспекции.
 - * A3b1) Когда судья считает, что участник готов начать попытку, он спрашивает: "Готов?" После этого у участника есть минута, чтобы начать попытку, в противном случае он теряет свою попытку (DNF), по решению судьи.
 - * A3b2) Участник начинает попытку, подтверждая свою готовность, после чего судья открывает головоломку и начинает замерять преинспекцию.
 - A3c) Во время преинспекции участник может взять головоломку.
 - * A3c1) Участнику нельзя делать ходы во время преинспекции. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - * A3c2) Если части головоломки не довёрнуты, участник может выровнять их, при условии, что довороты проводятся в пределах, описанных в статье 10f.
 - * A3c3) Участник может сбросить таймер перед началом сборки.
 - * A3c4) Если в Square-1 используется тонкий объект внутри головоломки (см. [Положение A2b1](#)), то участник может удалить этот объект во время преинспекции.
 - A3d) В конце преинспекции участник кладёт головоломку на мат в любой ориентации. Если участник положил головоломку вне мата, то назначается штраф: +2 секунды.
 - * A3d2) Когда прошло 8 секунд преинспекции, судья говорит: "8 секунд".
 - * A3d3) Когда прошло 12 секунд преинспекции, судья говорит: "12 секунд".
- A4) Начало сборки:
 - A4b) Участник кладёт руки на стакмат. Его пальцы должны дотрагиваться до сенсоров, а ладони должны быть направлены вниз, находясь на стороне от таймера, ближней к участнику. Штраф: +2 секунды.
 - * A4b1) Участнику нельзя дотрагиваться до головоломки между преинспекцией и началом сборки. Штраф: +2 секунды.
 - A4d) Если используется стакмат, то участник начинает сборку, дождавшись зелёной лампочки на таймере, а затем убирая руки с таймера (тем самым запуская его).
 - * A4d1) Участник должен начать сборку в течение 15 секунд после начала преинспекции. Штраф: +2 секунды.
 - * A4d2) Участник должен начать сборку в течение 17 секунд после начала преинспекции. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - * A4d3) Если для измерения сборки используется секундомер, то судья должен запустить его, как только участник начнёт сборку.
 - A4e) Все штрафы за начало сборки накапливаются.
- A5) Во время сборки:
 - A5a) Во время преинспекции и сборки участнику нельзя общаться с кем-либо, кроме судьи или WCA Делегата. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - A5b) Во время преинспекции и сборки участнику нельзя пользоваться чьей-либо помощью или использовать посторонние предметы, кроме поверхности стола (см. также [Положение 2i](#)). Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
- A6) Окончание сборки:
 - A6a) Участник заканчивает сборку, отпуская головоломку и затем останавливая таймер. Как только он это сделал, судья останавливает секундомер.
 - * A6a1) Если для измерения результата используется только секундомер, участник заканчивает сборку, отпустив головоломку и дав понять судье, что он завершил попытку. После этого судья сразу же останавливает секундомер.

- * A6a2) Если для измерения результата используется только секундомер, то по умолчанию участник даёт понять судье, что он завершил попытку, положив пустые руки на поверхность стола ладонями вниз. Участник и судья могут договориться использовать и другие знаки, означающие завершение сборки.
 - A6b) Участник ответственен за правильную остановку таймера стакмата.
 - * A6b1) Если таймер останавливается до конца сборки, показывая время строго меньше 0,06 секунд, то попытка заменяется дополнительной. Если WCA Делегат считает, что участник умышленно остановил так таймер, то участник теряет право на дополнительную попытку.
 - * A6b2) Если таймер останавливается до конца сборки, показывая время 0.06 секунд или больше, то попытка дисквалифицируется (DNF). Исключение: если участнику удаётся доказать, что таймер неисправен, он по решению WCA Делегата может получить дополнительную попытку.
 - A6c) Участник должен полностью отпустить головоломку перед остановкой сборки. Штраф: дисквалификация попытки (DNF). Исключение: если участник не делал ходов после остановки таймера и до того, как он отпустил головоломку, по решению судьи штраф заменяется на +2 секунды.
 - A6d) Участник должен останавливать таймер обеими руками, держа ладони прямо и вниз. Штраф: +2 секунды.
 - A6e) После того, как участник отпустил головоломку, ему нельзя трогать головоломку, пока её полностью не осмотрел судья. Штраф: дисквалификация попытки (DNF). Исключение: если участник не делал ходов, по решению судьи штраф заменяется на +2 секунды.
 - A6f) Участник не должен сбрасывать таймер, пока судья не запишет результат в карточку. Штраф: дисквалификация попытки (DNF), по решению судьи.
 - * A6f1) Если участник сбрасывает таймер до того, как результат полностью записан, судья не должен записывать результат по памяти или используя фото- или видеозаписи, вместо этого попытка должна быть дисквалифицирована (DNF).
 - A6g) Судья определяет, собрана ли головоломка. При этом он не должен делать ходы и выравнивать грани. Исключение: Для Clock'a судье обычно нужно поднять головоломку, чтобы проверить обе стороны.
 - A6h) В случае возникновения спора нельзя делать ходы и выравнивать грани, пока этот спор не разрешится.
 - A6i) Штрафы за окончание сборки накапливаются.
- A7) Запись результатов:
 - A7a) Судья говорит участнику результат сборки.
 - * A7a1) Если судья считает, что головоломка собрана, он говорит: "Ок".
 - * A7a2) Если судья назначает штраф, он говорит: "Штраф".
 - * A7a3) Если результат DNF, судья говорит: "DNF".
 - A7b) Судья заносит результат в карточку участника и ставит свою подпись (или инициалы) рядом с результатом, тем самым подтверждая, что результат верный, полный, правильно отформатирован и хорошо читаемый.
 - * A7b1) В случае назначения штрафов судья пишет время на таймере вместе со всеми штрафами. Формат записи "X + T + Y = F", где X - сумма штрафов за начало сборки, T - время на таймере, Y - сумма штрафов за окончание сборки, F - конечный результат (например, 2 + 17.65 + 2 = 21.65). Если X и/или Y равны 0, то их можно не писать (например, 17.65 + 2 = 19.65).
 - A7c) Участник должен проверить записанный результат и подписать его (или поставить инициалы) на карточке, принимая, что результат верный, полный, правильно отформатирован и хорошо читаемый. После этого попытка заканчивается.
 - * A7c1) Если участник или судья отказывается принимать результат и подписываться, WCA Делегат должен разрешить спор.
 - * A7c2) Если участник подписывает (или иным способом помечает) попытку до того, как он её начал, он теряет эту попытку, и её результат DNS.
 - * A7c3) Если участник подписывает (или иным способом помечает) попытку после того, как он её начал, но до того, как судья закончил записывать результат, попытка считается незавершённой (DNF).
 - * A7c4) Участник не должен подписывать попытку до того, как судья записал и поставил свою подпись. Ответственность за проверку, подписан ли результат судьёй и участником, лежит на участнике. Если у попытки не хватает одной или обеих подписей после того, как судья отдал карточку человеку, заносящему результаты в компьютер (см. [Положение A7f](#)), то данная попытка будет считаться незавершённой (DNF).
 - A7f) Когда участник закончил все попытки раунда, судья относит карточку человеку, заносящему результаты в компьютер.
 - A7g) По решению WCA Делегата, если новый участник получает штраф (или с ним происходит иной инцидент) из-за своей неопытности, то его попытка может быть заменена на дополнительную.

Статья В: Сборка вслепую

- В1) Процедура такая же, как и в [статье А](#) (скоростная сборка). Ниже описаны дополнительные положения, которые замещают соответствующие положения в [статье А](#).
 - В1а) Преинспекция отсутствует.
 - В1б) Участник сам приносит свою повязку.
- В2) Начало попытки:
 - В2а) Судья сбрасывает таймер(ы) и спрашивает "Готов?", как в [Положении А3б1](#). После этого у участника есть минута, чтобы начать попытку, в противном случае он теряет свою попытку (DNS), по решению судьи.
 - В2б) Участник кладёт руки на стакмат. Его пальцы должны дотрагиваться до сенсоров, а ладони должны быть направлены вниз, находясь на стороне от таймера, ближней к участнику. Штраф: +2 секунды.
 - В2с) До начала попытки участник не может трогать головоломку. Штраф: +2 секунды.
 - В2д) Участник начинает попытку, убирая руки с таймера, тем самым запуская его. (В этот момент также начинается и сборка).
 - * В2д1) После запуска таймера участник убирает предмет, закрывающий головоломку.
 - В2е) При использовании секундомера вместе с таймером стакмата, судья запускает его сразу же, как только участник начинает сборку.
 - В2ф) Если для измерения результата используется только секундомер, то участник кладёт руки на стол (а не на таймер стакмата). После того, как участник подтвердил свою готовность, он начинает попытку, поднимая крышку. Судья должен запустить секундомер, как только участник начнёт сборку.
- В3) Этап запоминания:
 - В3а) Участник может взять головоломку во время запоминания.
 - В3б) Участник не может делать никаких физических отметок. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - В3с) Участник не может делать ходы во время запоминания. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
- В4) Этап сборки:
 - В4а) Участник надевает повязку перед началом сборки.
 - В4б) Участник не должен делать ходы, пока он полностью не надел повязку. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - В4с) Судья должен убедиться, что во время сборки между лицом участника и головоломкой есть какой-либо непрозрачный объект.
 - * В4с1) Участник должен надеть повязку так, чтобы он всё равно не мог видеть головоломку, даже если бы непрозрачного объекта не было.
 - * В4с2) По умолчанию, судье следует держать, например, листок бумаги или картона между участником и головоломкой, пока на участнике надета повязка.
 - * В4с3) По согласию участника и судьи участник может собирать головоломку за каким-либо подходящим объектом (например, за попиром или под столом).
 - В4д) Участнику запрещается смотреть на головоломку в любой момент сборки. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - В4е) Если участник ещё не сделал ни одного хода, он может снять повязку и вернуться к этапу запоминания.
- В5) Окончание сборки:
 - В5а) При использовании стакмата участник заканчивает сборку, отпустив головоломку и остановив таймер.
 - В5б) При использовании секундомера участник заканчивает сборку, положив головоломку на поверхность стола и дав знать судье, что он завершил сборку. В этот момент судья останавливает секундомер.
 - В5с) Если участник не дотрагивается до головоломки, он может сначала снять маску, а потом остановить таймер. После этого он уже не может дотрагиваться до головоломки, пока попытка не будет остановлена. Штраф за касание: дисквалификация попытки (DNF).

Статья С: Сборка одной рукой

- С1) Процедура такая же, как и в [статье А](#) (скоростная сборка). Ниже описаны дополнительные положения, которые замещают соответствующие положения в [статье А](#).
 - С1б) Во время сборки участник может дотрагиваться до куба только одной рукой. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - * С1б2) Если происходит повреждение головоломки и участник решает починить её, он должен чинить её только одной рукой (но обязательно той, которой он собирал). Штраф: дисквалификация попытки (DNF).

- * C1b3) Если происходит повреждение головоломки и ее элементы кратковременно задевают участника помимо его воли, то по решению судьи это за касание не считается.
- C1c) Во время сборки, как только участник коснулся головоломки одной рукой, он не может касаться её другой рукой. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).

Статья D: Сборка ногами

- D1) Процедура такая же, как и в [статье A](#) (скоростная сборка). Ниже описаны дополнительные положения, которые замещают соответствующие положения в [статье A](#).
 - D1a) Во время попытки участник должен сидеть на стуле, на полу или стоять.
 - D1b) Во время попытки участник должен использовать только ступни и поверхность пола для воздействия на головоломку. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
- D3) Начало сборки:
 - D3a) Участник ставит ступни на сенсоры таймера.
 - D3b) Участник убирает ступни с таймера, чтобы начать сборку.
- D4) Окончание сборки:
 - D4a) Участник ставит ступни на сенсоры таймера, останавливая таймер.

Статья E: Сборка на количество ходов

- E2) Процедура сборки на количество ходов:
 - E2a) Судья раздаёт скрамблы всем участникам, затем запускает секундомер и объявляет начало попытки.
 - E2b) Всем участникам даётся 60 минут на придумывание и запись решения.
 - * E2b1) Судье следует объявить "Осталось 5 минут" через 55 минут после начала. Судья должен сказать "Стоп" через 60 минут после начала.
 - E2c) Через 60 минут каждый участник должен сдать судье разборчиво написанное и подписанное решение. Для записи используются обозначения, определённые метрикой вращений внешних блоков (см. [положение 12a](#)). Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - E2d) Длина решения вычисляется в метрике вращений внешних блоков (см. [Положение 12a](#)).
 - * E2d1) Решение должно состоять не более, чем из 80 ходов и вращений.
 - E2e) Решение участника не должно быть выведено из скрамбла или любой его части. Штраф: дисквалификация попытки (DNF), по решению Делегата.
 - * E2e1) WCA Делегат может попросить участника объяснить каждый ход в его решении, без использования скрамбла. Если участник не может дать вразумительного объяснения, попытка дисквалифицируется (DNF).
- E3) Во время попытки участник может использовать только нижеперечисленные предметы. Штраф за использование посторонних предметов: дисквалификация попытки (DNF).
 - E3a) Бумага и ручки (предоставляются судьёй).
 - E3b) Кубики 3x3x3 (не более трёх, свои), описанные в [Статье 3](#).
 - E3c) Наклейки (свои).
 - E3d) Часы или секундомер (свои) для слежения за оставшимся временем, если WCA Делегат разрешил их использование.

Статья F: Сборка Clock

- F1) Процедура такая же, как и в [статье A](#) (скоростная сборка). Ниже описаны дополнительные положения, которые замещают соответствующие положения в [статье A](#).
- F2) Судья ставит перемешанную головоломку на мат в вертикальном положении.
- F3) После преинспекции участник ставит головоломку в вертикальном положении. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).
 - F3a) Участнику запрещается менять положения кнопок до начала сборки. Штраф: дисквалификация попытки (DNF).

Статья H: Мульти-блайнд (сборка вслепую нескольких кубов)

- H1) Процедура такая же, как и в [статье B](#) (сборка вслепую). Ниже описаны дополнительные положения, которые замещают соответствующие положения в [статье B](#).

- Н1а) Перед попыткой участник должен сообщить команде организаторов, сколько кубов он будет пытаться собрать вслепую (не менее двух).
 - * Н1а1) После того, как участник сообщил число кубов, ему запрещено менять это число.
 - * Н1а2) Участник может попросить не разглашать заявленное им число, пока остальные участники не сообщат организаторам их числа кубов. Как только все участники сообщили, сколько кубов они будут пытаться собрать, эта информация становится открытой (например, участник может спрашивать числа других участников до начала попытки).
 - * Н1а3) До начала попытки, перемешанные головоломки нужно положить на стол в произвольной ориентации, при этом нужно удостовериться, что они полностью закрыты. Головоломки следует разложить в форме, как можно более близкой к квадрату (например, 8 головоломок следует разложить в 2 ряда по 3 головоломки и 1 ряд по 2 головоломки).
- Н1б) Если участник пытается собрать менее 6 кубов, то его лимит времени равен 10 минутам на куб, в противном случае ему даётся час.
 - * Н1б1) Участник в любое время может дать понять, что попытка окончена. Когда истекает лимит времени, судья сам останавливает попытку и записывает результат; при этом время попытки принимается равным лимиту.
- Н1д) Штрафы за все кубы в попытке накапливаются.

Статья Z: Дополнительные положения

Команда организаторов может вводить дополнительные правила, чтобы облегчить проведение соревнований, по усмотрению Руководства WCA.

- Z1) Команда организаторов может во время регистрации собрать у участников все головоломки для перемешки.
- Z2) Команда организаторов может ограничить число дисциплин, в которых может участвовать участник.
- Z3) Команда организаторов может выбрать участников, которым не надо проходить квалификацию в каких-либо дисциплинах, основываясь на результатах определённых прошедших соревнований.
- Z4) Команда организаторов может ограничить число участников в дисциплинах или на соревновании либо по принципу "Кто успел, тот и съел", либо основываясь на результатах квалификации или на рейтинге WCA к определённой, заранее объявленной дате. Если число участников в дисциплине или на соревновании ограничено, то применяются следующие положения:
 - Z4a) Если лимит участников достигнут до начала соревнований, организаторы не должны принимать регистраций на соревнования или дисциплину на месте во время проведения.
 - Z4b) Ограничения на количество участников должен быть объявлен одновременно с объявлением соревнования. Все решения об изменении этих ограничений принимаются по усмотрению Руководства WCA.
 - Z4c) Если периодов регистрации больше одного, то каждый последующий период должен быть объявлен организаторами не позже 48 часов до его начала.
- Z5) Команда организаторов может запретить участникам соревноваться в той или иной комбинации дисциплин.

Дополнения к Положениям WCA

Версия: 1 января 2018 г.

[wca-regulations-translations:6cd99bb]

Замечания

Положения WCA

Дополнения к Положениям WCA прилагаются к Положениям WCA. Для более подробной информации о WCA см. Положения WCA.

Нумерация

Дополнения нумеруются в соответствии с положениями, к которым они относятся. Обратите внимание, что к некоторым положениям относятся несколько дополнений, а некоторые дополнения относятся к положениям, которых больше не существует.

Метки

Для информативности к каждому Дополнению приписана метка. Обратите внимание, что эти метки следует рассматривать как общую информацию, а не как описание значимости Дополнения.

- [ДОПОЛНЕНИЕ] Дополнительная к Положению информация.
- [УТОЧНЕНИЕ] Информация, отвечающая на возможные вопросы трактования Положения.
- [ОБЪЯСНЕНИЕ] Информация, уточняющая цель Положения.
- [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Что-то, не являющееся обязательным, но что следует сделать, если есть возможность.
- [НАПОМИНАНИЕ] Информация, относящаяся к другому Положению/Дополнению, но которую стоит повторить.
- [ПРИМЕР] Пример, показывающий возможное применение Положений.

Содержание

Статья 1: Официальные лица

- 1c+) [УТОЧНЕНИЕ] Термин "WCA Делегат" применяется к любому, кто выполняет роль WCA Делегата на соревновании.
- 1c3+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Желательно, чтобы результаты были готовы к концу последнего дня соревнований.
- 1c3++) [ДОПОЛНЕНИЕ] Физические записи (например, карточки участников, записанные решения для Сборки на Количество ходов) должны сохраняться как минимум в течение месяца. Цифровые записи (например, скрамблы, результаты) должны сохраняться вечно.
- 1c3b+) [УТОЧНЕНИЕ] Если было несколько групп, необязательно указывать, кто был в какой группе.
- 1c4+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Корректировки следует отправить не позднее, чем через неделю после соревнования.
- 1e10+) [УТОЧНЕНИЕ] Достаточно предоставить доступ к электронной копии Положений.
- 1h+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Желательно, чтобы участники одинаковых групп собирали по одинаковым скрамблам, а участники разных групп - по разным.
- 1h++) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Желательно, чтобы участники финалов по всем дисциплинам, а также участники всех раундов Сборки на количество ходов, собирали по одинаковым скрамблам (т.е. все участники в одной группе).
- 1h1+) [УТОЧНЕНИЕ] Скрамблёрам/судьям следует перемешивать/судить в своей группе только в том случае, если это важно для проведения соревнования.
- 1h1++) [УТОЧНЕНИЕ] В сборке на количество ходов судьи могут судить участников своей группы до окончания своих попыток.

Статья 2: Участники

- 2c+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Те, кто участвуют в первый раз, должны зарегистрироваться, используя своё настоящее имя. Они могут использовать свой ник, если он оправдан, на усмотрение WCA Делегата.
- 2c++) [ДОПОЛНЕНИЕ] Участники не должны умышленно предоставлять ложную информацию. Тем, кто уже ранее участвовал на соревнованиях, следует предоставить информацию, согласующуюся с информацией, указанной раньше (например, точное имя и WCA ID).
- 2e1+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Условия успешного прохождения регистрации должны быть четко указаны на сайте соревнования.

- 2c1++) [ПРИМЕР] Например, команда организаторов может потребовать подтверждения регистрации по электронной почте до определенной даты, оплаты взноса за участие или оплаты штрафов за предыдущие соревнования. Команда организаторов должна тщательно рассмотреть вопрос честности предъявляемых требований.
- 2d+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Дату рождения и контактную информацию участников следует охранять особо тщательно.
- 2d++) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Если третье лицо (например, журналист) просит команду организаторов дать контакты какого-либо участника(ов), то сначала нужно спросить у участника(ов) разрешение.
- 2e+) [УТОЧНЕНИЕ] Если у участника несколько гражданств, он может выбрать, какую страну он хочет представлять, на своём первом соревновании.
- 2e++) [ДОПОЛНЕНИЕ] WCA Делегату следует также подтверждать имя и дату рождения участника с помощью соответствующих документов (например, с помощью паспорта) у каждого нового участника на их первом соревновании.
- 2e3+) [УТОЧНЕНИЕ] Участники без гражданства не могут иметь национальных или континентальных рекордов, а также не имеют места в соответствующих рейтингах.
- 2h+) [УТОЧНЕНИЕ] Участники могут быть босыми для Сборки Ногами.
- 2i1b+) [УТОЧНЕНИЕ] Сюда также включены соответствующие устройства, которые отключены или чей провод отсоединен.
- 2j2+) [ПРИМЕР] Например, если участник не явился на финал и был за это дисквалифицирован, его результаты из предыдущих раундов остаются действительными.
- 2s+) [НАПОМИНАНИЕ] Об этих специальных условиях WCA Делегат должен упомянуть в своём отчёте.

Статья 3: Головоломки

- 3a+) [УТОЧНЕНИЕ] Участники могут использовать головоломки любого разумного, по решению WCA Делегата, размера.
- 3a++) [ДОПОЛНЕНИЕ] По умолчанию участнику следует использовать одну и ту же головоломку во всех попытках одного раунда. Он может менять головоломку между попытками, по решению судьи или WCA Делегата.
- 3a+++) [УТОЧНЕНИЕ] Участники могут одалживать друг другу головоломки.
- 3a1+) [УТОЧНЕНИЕ] Участник может быть дисквалифицирован, если он не сможет сдать головоломку скрамблёрам (например, если он одолжил её другому участнику, который её сейчас использует).
- 3d1b+) [УТОЧНЕНИЕ] Шаблоны могут быть не на каждой стороне, но если на какой-либо стороне есть хотя бы одна цветная часть с шаблоном, то все цветные части на этой стороне должны иметь такой же шаблон. Элементы не должны иметь никаких особенностей (например, текстуры или неровность шаблона), которые существенно отличают их от других похожих элементов.
- 3h+) [УТОЧНЕНИЕ] Головоломки могут быть изнутри обработаны наждачной бумагой или смазаны, также разрешены модификации для улучшения стабильности (например, магниты).
- 3h++) [ПРИМЕР] Примеры совершенствования основной структуры: возможны новые движения, невозможны обычные движения, видно больше элементов или граней, видны цвета на задней стороне, движения выполняются автоматически, больше или другие собранные состояния.
- 3h2+) [УТОЧНЕНИЕ] Раньше головоломки "из цветного пластика" были запрещены. Сейчас их можно использовать.
- 3h2++) [УТОЧНЕНИЕ] Головоломки "из цветного пластика", которые существенно отличаются от большинства головоломок "из цветного пластика" серийного производства, можно использовать только по решению WCA Делегата.
- 3j+) [НАПОМИНАНИЕ] Раньше было разрешено использовать головоломки с элементами, имеющими гравировки или рельефы. Теперь это запрещено.
- 3j++) [УТОЧНЕНИЕ] В Clock'e кнопки не должны быть различимы от других кнопок на той же стороне.
- 3j2+) [УТОЧНЕНИЕ] В Clock'e девять циферблатов на одной стороне являются похожими элементами.
- 3l+) [ДОПОЛНЕНИЕ] На логотипах может быть разумный рисунок, который не предоставляет видимого преимущества (например, закодированной информации, которую можно использовать для жульничества), и за которым можно ясно различить цветную часть. Нестандартные логотипы можно использовать только с разрешения WCA Делегата.
- 3l++) [УТОЧНЕНИЕ] Раньше было разрешено использовать головоломки с логотипами для сборки вслепую. Такие головоломки больше нельзя использовать.

Статья 4: Перемешка головоломок

- 4b1+) [НАПОМИНАНИЕ] WCA Делегату запрещается регенерировать скрамблы, фильтруя текущие. Например, WCA Делегату нельзя снова генерировать скрамблы для соревнования с целью сделать их "более честными", чем имеющиеся.

- 4b2+) [УТОЧНЕНИЕ] В общем случае все официальные скрамблы следует хранить в секрете в течение соревнования и опубликовать после конца соревнования (см. [Положение 1c3a](#)). В некоторых случаях (например, мировой рекорд) команда организаторов может выложить отдельные скрамблы вскоре после конца раунда.
- 4b4+) [УТОЧНЕНИЕ] Все попытки, которые начались в течение упомянутых 2 часов, следуют стандартной процедуре (т.е., они не прерываются, если 2 часа после первого применения скрамбла истекли).
- 4d+) [УТОЧНЕНИЕ] На некоторых головоломках стандартная расцветка, только вместо белого цвета чёрный. В этом случае чёрный цвет считается самым тёмным, и его нельзя рассматривать как самый светлый.
- 4d++) [ДОПОЛНЕНИЕ] Разрешается менять ориентацию головоломки, пока её несут от скрамблёров к месту для сборки, если никто не пытается повлиять на случайность ориентации (см. [Положение A2e1](#)).
- 4f+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] WCA Делегату следует сгенерировать достаточное для всего соревнования количество скрамблов, включая запасные скрамблы для дополнительных попыток.
- 4f++) [НАПОМИНАНИЕ] Если WCA Делегат генерирует новые скрамблы во время соревнований, он должен сохранить их (см. [Положение 1c3a](#)).

Статья 5: Повреждения головоломок

- 5b5+) [ПРИМЕР] Примеры выпавших элементов, в которых головоломка считается собранной: одна крышечка на центре в 3x3x3; один центр в больших кубах; внутренний элемент в больших кубах; любая комбинация элементов, на которых суммарно есть не более одной цветной стороны.
- 5b5++) [ПРИМЕР] Примеры выпавших элементов, в которых головоломка считается несобранной (DNF): две крышечки на центрах в 3x3x3; два центра в больших кубах; ребро в 3x3x3; ребро в 4x4x4; любая комбинация элементов, на которых суммарно есть две или более цветных стороны.
- 5b5+++) [ПРИМЕР] Пример элемента, который физически прикреплен, но не находится полностью на своём месте, а головоломка считается собранной: центр 5x5x5, повернутый на своём месте.
- 5b5++++) [ПРИМЕР] Пример элемента, который не находится полностью на своём месте, а головоломка считается несобранной (DNF): немного вытасченное ребро в 3x3x3.
- 5c+) [НАПОМИНАНИЕ] Если у участника происходит повреждение головоломки, это не даёт ему права на дополнительную попытку.

Статья 6: Награждения и призы

- 6a+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Участников можно наградить в соответствии с тем, как об этом было объявлено.
- 6b+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Чтобы получить награды и призы, участникам следует присутствовать на церемонии награждения.
- 6b1+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Церемонию награждения следует проводить в месте проведения соревнования в течение одного часа после окончания последней дисциплины.
- 6c+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Победителям и призёрам стоит быть готовыми к разговору с любыми СМИ на соревнованиях.
- 6d+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Желательно, чтобы у команды организаторов были сертификаты для всех победителей и призёров, подписанные главным организатором и WCA Делегатом.

Статья 7: Окружающая обстановка

- 7d+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Желательно, чтобы температура в зоне для соревнования была от 21 до 25 градусов по Цельсию.
- 7f1a+) [УТОЧНЕНИЕ] Полноразмерный мат должен иметь размеры как минимум 30 см (с левой до правой стороны) на 25 см (с передней до задней стороны).
- 7h2+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Желательно, чтобы из зоны для участников не было возможности видеть головоломки у участников на сцене.

Статья 8: Соревнования

- 8a5+) [РЕКОМЕНДАЦИЯ] Желательно, чтобы в соревновании принимали участие не меньше 12 участников.
- 8a7+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Организаторам рекомендуется модифицировать стакматы для предотвращения неполадок, например, приклеить кольца вокруг кнопок стакмата, уменьшив вероятность их случайного нажатия, а также подложить что-нибудь под батарейку в стакмате для более плотного соединения.

Статья 9: Дисциплины

- 9b+) [ДОПОЛНЕНИЕ] Для финала предпочтительно использовать формат "Среднее WCA из 5" или "Среднее из 3", если это возможно.
- 9b++) [ДОПОЛНЕНИЕ] Помимо дисциплин, указанных в [Положении 9b](#), можно проводить и другие дисциплины, но они будут неофициальными, и их результаты не войдут в официальные результаты соревнования.

- 9b3b+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Статистика "Средняя из 3" не влияет на место участника в раунде формата "Лучшая из 3" (это место определяется лучшим результатом). WCA учитывает её вне соревнований.
- 9f1+) **[ПРИМЕР]** Если таймер показывает 12.678, то результат попытки 12.67 (все цифры после сотых секунды отбрасываются). Судья может записать в карточку участника все цифры (а также писать их при добавлении штрафов), если человек, заносающий результаты в компьютер, потом отбросит лишние.
- 9f4+) **[ОБЪЯСНЕНИЕ]** За попытку ставится результат DNF, только если участник начал попытку, подтвердив свою готовность (см. [Положение A3b2](#)), и эта попытка была дисквалифицирована.
- 9f5+) **[УТОЧНЕНИЕ]** За попытку ставится результат DNS, если участник имел право сделать эту попытку, но не начал её (см. [Положение A3b2](#)). Если участник не заслужил попытку (например, не уложился в лимит комбинированного раунда), то за эту попытку ему не ставится никакого результата.
- 9p2+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Здесь под результатом имеется в виду единичная попытка или среднее время, которое определяет место участника в соответствующем раунде.
- 9q+) **[РЕКОМЕНДАЦИЯ]** Желательно, чтобы в дисциплинах и раундах участвовало не меньше 2 участников.

Статья 10: Собранное состояние

- 10e1+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Для Square-1, из-за того, что он может менять свою форму, метрика для недворотов, определённая в [Положении 10f4](#), отличается от метрики для нотации, используемой в программе для перемешки, определённой в [Положении 12c4](#).
- 10f+) **[ОБЪЯСНЕНИЕ]** Допустимые пределы поворотов выбраны так, чтобы естественным образом разделить собранное состояние (без штрафов) от состояния на один ход от собранного.
- 10f4+) **[УТОЧНЕНИЕ]** При подсчёте ходов при недвороте после сборки, x и y считаются отдельно. Пример: (5, 1) считаются одним недворотом, (5, 5) считаются двумя недворотами.
- 10h1+) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** На собранное состояние Clock'a не влияют штапующиеся или отделённые крышки кнопок.

Статья 11: Инциденты

- 11e+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Поскольку просьба не гарантирует, что участник получит дополнительную попытку, он может не останавливать таймер и продолжить попытку, когда ему будет удобно.
- 11e1+) **[НАПОМИНАНИЕ]** В дополнительной попытке головоломка должна быть перемешана неизменённым скрамблом, сгенерированным официальной программой для перемешки (см. [Положение 4f](#), [Дополнение к Положениям 4f+](#)).
- 11e2+) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** Если во время дополнительной попытки пришлось дать ещё одну дополнительную попытку, то участник продолжает собирать дополнительные попытки, пока одна из них не завершится без инцидентов, требующих дополнительных попыток. Этой попыткой заменяется исходная попытка.
- 11e2++) **[ПРИМЕР]** Предположим, участник делает 5 обычных попыток, и вторая попытка должна быть заменена дополнительной. Участнику следует собирать дополнительные попытки, пока он не соберёт одну из них без инцидентов, требующих дополнительных попыток, и её результат заменит вторую попытку. Если в дальнейшем другая попытка приведёт к дополнительной, участнику следует поступать аналогично.

Статья A: Скоростная сборка

- A1a2+) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** В случае, если лимит по времени суммарный, а результат участника DNF, судья записывает исходное время сборки в скобках, например, "DNF (1:02.27)".
- A1a2++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Суммарные лимиты могут быть установлены для одного раунда или для нескольких раундов различных дисциплин вместе.
- A1a2+++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Если лимит по времени суммарный, то после того, как участник его исчерпывает, оставшиеся попытки записываются как DNS.
- A1a2++++) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** Если лимит в дисциплине или нескольких дисциплинах суммарный, то у этих дисциплин нет обычного ограничения времени на одну сборку.
- A1a2+++++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Дисциплины, в которых ограничение по времени указано в Положениях (сборка 3x3x3 на количество ходов и мультиблаинд) не должны иметь суммарного лимита.
- A1a3+) **[НАПОМИНАНИЕ]** Команда организаторов и WCA Делегат должны понимать, что лимиты по времени могут повлиять на стратегию участников (например, участник может поторопиться в первых двух сборках в надежде пройти во вторую часть комбинированного раунда), поэтому изменение лимитов во время раунда может поставить некоторых участников в невыгодное положение.
- A1a4+) **[НАПОМИНАНИЕ]** Если участнику случайно разрешили собрать головоломку, превысив лимит по времени, то всё равно такая попытка должна быть дисквалифицирована. Об этом стоит сообщить участнику, судье и WCA Делегату (см. [Положение 1g2](#)). Судьи всегда должны знать, какой лимит по времени есть у участника в текущей попытке (в случае суммарного лимита он может зависеть от предыдущих попыток).

- A1c+) **[УТОЧНЕНИЕ]** WCA Делегатам следует дисквалифицировать участников только в случае, если они наносят серьёзный вред соревнованию (например, тратят время и/или ресурсы впустую). Не следует дисквалифицировать участников за их "плохие" результаты, если они стараются изо всех сил.
- A2c1+) **[НАПОМИНАНИЕ]** Раньше головоломки часто накрывались карточками участника, которые не полностью закрывали все стороны. Теперь карточки для этих целей использовать нельзя.
- A3c3+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Участник может сбросить таймер до или во время преинспекции, если судья случайно забыл это сделать. Однако обязанность судьи - убедиться в том, что таймер сброшен (см. [Положение A3b](#)). Если участник случайно начинает сборку, а его судья не сбросил до этого таймер (участник после преинспекции кладёт руки на таймер, ждёт некоторое разумное время и начинает собирать, предполагая, что таймер нормально запустится), то попытку следует заменить дополнительной, по решению WCA Делегата.
- A3c4+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Если используется тонкий объект, то судья не должен его удалять за участника.
- A3c4++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Участник может удалить объект во время сборки, если он не сделал этого во время преинспекции (например, забыл).
- A5b+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Во время преинспекции или сборки участник может прикасаться к головоломке любой частью тела. Исключение: сборка одной рукой и сборка ногами (см. [Положение C1b](#) и [Положение D1b](#)).
- A6b+) **[ОБЪЯСНЕНИЕ]** Значение в 0.06 секунд было выбрано из-за особенностей Stackmat таймеров и их возможных неисправностей.
- A6e+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Если головоломка упала на колени участника после остановки таймера, то считается, что участник дотронулся до головоломки.
- A6g+) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** Судье не следует трогать головоломку, пока он определяет, надо ли ставить штраф за доворот.
- A7c+) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** Если результат, подписанный участником, неполный или плохо читаемый, то он интерпретируется самым худшим способом (например, "1:05" будет рассматриваться как 1:05.99, "25.X3" будет рассматриваться как 25.73, если X похожа на цифру 1 или 7). Так как дисплей стакмата показывает время X:0Y.ss как X:Y.ss, то отсутствие цифры десятков секунд будет интерпретироваться с большей вероятностью, чем отсутствие единиц (например, "1:2.27" будет рассматриваться как 1:02.27). Судья, подписавший попытку, может быть вызван для уточнения результата на усмотрение человека, заносящего результаты в компьютер.
- A7c4+) **[ДОПОЛНЕНИЕ]** Отсутствующие подписи можно проставить, если соответствующие судья или участник могут быть найдены, на усмотрение человека, заносящего результаты в компьютер.
- A7g+) **[ПРИМЕР]** Примеры инцидентов, за которые можно дать дополнительную попытку новому участнику: участник не дождался зелёной лампочки на таймере; неправильно запустил или остановил таймер; превысил допустимое время преинспекции из-за непонимания, как начинать попытку; или другие процедурные штрафы.
- A7g++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Нельзя просто убрать штраф для нового участника. Нужно полностью заменить попытку дополнительной.
- A7g+++)**[РЕКОМЕНДАЦИЯ]** WCA Делегату следует благоразумно давать более одной дополнительной попытки одному и тому же новому участнику. Разные дополнительные попытки следует давать за разные инциденты.

Статья В: Сборка вслепую

- B1+) **[НАПОМИНАНИЕ]** Участник должен использовать куб без текстур, пометок или чего-либо, из-за чего можно различить схожие элементы (см. [Положение 3к](#)). Этому стоит уделить особое внимание для Сборки вслепую.
- B1b+) **[РЕКОМЕНДАЦИЯ]** WCA Делегату стоит проверить повязки перед их использованием на соревновании.

Статья С: Сборка одной рукой

- C1b+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Участник может держать головоломку двумя руками во время преинспекции.
- C1b++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Участник не обязан собирать головоломку одной и той же рукой в разных попытках.
- C1b+++)**[НАПОМИНАНИЕ]** Во время сборки и починки головоломки можно пользоваться поверхностью стола.

Статья D: Сборка ногами

- D1b+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Участник может собирать в носках.
- D1b++) **[УТОЧНЕНИЕ]** Раньше участникам было разрешено осматривать головоломку только ногами. Теперь во время инспекции разрешено касаться головоломки руками или другими частями тела (см. [Дополнение A5b+](#)).
- D1c+) **[НАПОМИНАНИЕ]** Чинить головоломку можно только дотрагиваясь до неё ступнями.

Статья E: Сборка на количество ходов

- E2b+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Участник может остановить попытку и сдать решение до того, как истечёт лимит по времени.
- E2c+) **[УТОЧНЕНИЕ]** Хотя судья может выдать стандартный листок для записи решения, участник может записать своё решение на другом листке, если его решение выделено однозначно. (Обратите внимание, что этот другой листок тоже предоставляется судьёй, в соответствии с [Положением E3a](#).)

- E2c++) [УТОЧНЕНИЕ] Участник может использовать в точности только те ходы, которые определены в Положении 12а. Примеры запрещённых ходов: [F], [R, U], [R: U], R'2, L'w, f, M, U2'.
- E2e+) [УТОЧНЕНИЕ] Участники не должны выводить решение из любой части скрамбла, и им не следует копировать существенную часть обратного скрамбла.
- E2e++) [ПРИМЕР] Пример решений, которые следует дисквалифицировать (DNF): решения, начинающиеся с 4 или более ходов, с которых начинается обратный скрамбл.
- E3d+) [УТОЧНЕНИЕ] Часы или секундомеры, используемые участником, не должны иметь функциональности, которая может помочь участнику найти решение.
- E3d++) [УТОЧНЕНИЕ] Участникам не следует полагаться на свои личные часы или секундомеры как на официальное время, и они должны сдать своё решение, после того, как судья скажет "Стоп".

Статья Н: Мульти-блайнд (сборка вслепую нескольких кубов)

- N1b1+) [НАПОМИНАНИЕ] Попытка не дисквалифицируется при достижении лимита по времени из-за исключения для Мульти-блайнда (см. Положения A1a4 и A1a5).
- N1b1++) [ДОПОЛНЕНИЕ] Судья может разрешить участнику продолжить собирать кубы, но в зачёт они не пойдут. Сначала нужно остановить и отсудить попытку в полном соответствии с Положениями.
- N1d+) [ПРИМЕР] Пример: если участник собирает 10 кубов, останавливает попытку через 59:57, и два куба собраны со штрафом, то финальное время сборки будет $59:57 + 2*2 = 60:01$ (см. также Положение A1a5).
- N1d++) [ПРИМЕР] Пример: если участник собирает 10 кубов, судья останавливает его после 60 минут, и два куба собраны со штрафом, то финальное время сборки будет $60:00 + 2*2 = 60:04$.

Статья Z: Дополнительные положения

- Z4+) [УТОЧНЕНИЕ] Если ограничение на число участников основаны на результатах квалификации или положению в рейтинге WCA по миру за объявленную дату, команда организаторов должна использовать только один вид результатов (например, только среднее время или только единичную попытку).
- Z4b+) [ПРИМЕР] Примеры причин, по которым ограничение на количество участников может быть изменено: изменение места проведения; большее, чем ожидалось, количество регистраций.