



WORLD CUBE ASSOCIATION

World Cube Association

Yarışma Kuralları

Version: 2010 son, Nisan 14, 2010

Not:

Çevirenler:

Batuhan ŞANLI

Can Çetin

Emir Ali ÖZDEMİR

Fatih AYDIN

Furkan ÇAKAR

Gamze AKŞAHİN

Hikmet Ödül ÖZÇELİK

İletişim:

Soru ve görüşlerinizi lütfen [WCA](http://www.worldcubeassociation.org/)'ya iletin.

İnternette bilgi:

World Cube Association websitesi: <http://www.worldcubeassociation.org/>

Orijinal WCA kuralları: <http://www.worldcubeassociation.org/regulations>

Türkiye Küp forumu: <http://www.speedcubingtr.com/forum/>

İçindekiler:

[Not](#)

[İçindekiler](#)

[1: Görevliler](#)

[2: Yarışmazılar](#)

[3: Yapbozlar](#)

[4: Karıştırma](#)

[5: Yapboz Kusurları](#)

[6: Ödüller/İkramiyeler/Dereceler](#)

[7: Çevre](#)

[8: Yarışmalar](#)

[9: Etkinlikler](#)

[10: Çözüm Durumları](#)

[11: Kazalar](#)

[12: Notasyon](#)

[A: Hızlı Çözüm](#)

[B: Gözü Kapalı Çözüm](#)

[C: Tek Elle Çözüm](#)

[D: Ayak ile Çözüm](#)

[E: En Az Hamle ile Çözüm](#)

[F: Clock Çözme](#)

[E: Magic \(ve benzeri yapbozlar\) Çözümü](#)

[H: Çoklu Gözü Kapalı Çözüm](#)

[Z: İsteğe Bağlı Kurallar](#)

1: Görevliler

1a) Bir yarışmada: Organizasyon takımı (en az bir kişi), bir WCA delegesi, her etkinlik için bir ana hakem, hakemler, karıştırıcılar ve skor tutucular bulunmak zorundadır.

1b) Organizasyon takımının sorumlulukları:

1b1) Yarışma öncesi ve sırasında bütün düzenlemeleri yapmak.

1b2) Yarışma sırasında WCA kurallarını, çıktı veya elektronik halinde yarışmacılara sunmak.

1c) WCA delegesinin sorumlulukları:

1c1) Yarışmada WCA kurallarının tamamına uyulup uyulmadığını WCA'ya rapor etmek. Bu rapor yarışmanın bitiminden sonra bir hafta içinde sunulmalıdır.

1c2) WCA'ya yarışmanın genel gidişatı ve meydana gelen olayları içeren bir rapor göndermek. Bu rapor yarışmanın bitiminden sonra bir hafta içinde sunulmalıdır.

1c3) Yarışmanın sonuçlarını WCA'ya göndermek. Sonuçlar yarışmanın son gününün sonuna kadar hazır olmalıdır.

1c4) Yarışmanın sonuçlarıyla ilgili hataları düzeltmelerini WCA'ya bildirmek. Düzeltmeler yarışmanın bitiminden bir hafta sonrasına kadar hazır olmalıdır.

1c5) Gerektiğinde diğer görevlilere ve yarışmacılara yardım etmek.

1c6) Yarışmadan önce veya yarışma sırasında, etkinlik ve etkinlik formatında değişiklik gerektiğinde onaylamak.

1c7) Diğer kurallarda belirtildiği üzere yarışmacıların yarışmadan diskalifiye olmasıyla ilgili kararları vermek.

1c8) Karıştırmaları sağlamak.

1d) Her etkinliğin bir ana hakemi olmalıdır. Bu hakemin sorumlulukları:

1d1) Kurallara uyulduğundan emin olmak.

1d2) Diğer kurallarda belirtildiği üzere yarışmacıların bu etkinlikten diskalifiye olmasıyla ilgili kararları vermek.

1d3) Etkinliğin belirtilen zamandan önce veya sonra yapılmasıyla ilgili kararları vermek. Zaman çizelgesinde yapılan tüm değişiklikler yarışmacılara net bir şekilde duyurulmalıdır.

1e) Her etkinliğin bir veya daha fazla hakemi olmalıdır.

1e1) Bir etkinliğin hakemi, etkinliğin prosedürlerini uygulamakla yükümlüdür.

1e2) Her yarışmacı, organizasyon takımı gerektirdiği takdirde hakemlik yapmaya hazır olmalıdır. Ceza: Yarışmacının yarışmadan diskalifiyesi.

1f) Her etkinliğin (karıştırılmayan yapbozlar dışında) en az bir karıştırıcısı olmalıdır.

1f1) Karıştırıcının görevi verilen karıştırmaları yapbozlara doğru şekilde uygulamaktır.

1f2) Her yarışmacı, organizasyon takımı gerektirdiği takdirde karıştırıcılık yapmaya hazır olmalıdır. Ceza: Yarışmacının yarışmadan diskalifiyesi.

1g) Her etkinliğin bir veya daha fazla skor tutucusu olmalıdır.

1g1) Skor tutucunun görevi etkinliğin sonuçlarını bilgisayara kaydetmektir.

1g2) Skor tablosundaki değişiklikler sadece ana hakemin onayıyla olabilir.

1h) Katılımcı sayısının fazla olması durumunda, yarışmacıların hakemlik ve karıştırmalarında yardım etmelerini sağlamak için yarışmacılar gruplara ayrılabilir.

1h1) Yarışa katılan karıştırıcı veya hakemler, kendi gruplarındaki çözümlerin tamamını bitirmeden aynı gruba karıştırma veya hakemlik yapamazlar.

1h2) Her grubun karıştırmaları farklı olmalıdır.

1i) WCA delegesi (yarışma başlamadan önce) ve ana hakem (etkinlik başlamadan önce) yarışmacılara duyurulmalıdır.

1j) Her görevlinin yarışmaya katılma hakkı vardır; fakat ana hakem WCA delegesi olmadığı sürece kendi etkinliğine katılamaz.

1k) Görevliler birden fazla görev üstlenebilirler. (Organizasyon takımı, WCA delegesi, ana hakem, hakem, skor tutucu, karıştırıcı)

2: Yarışmacılar

2a) Aşağıdaki şartlara sahip olan herhangi bir kişi yarışmaya katılabilir:

2a1) WCA kurallarını kabul ediyorsa;

2a2) Yarışmadan önce okunacak olan yarışma koşullarını biliyorsa,

2a3) WCA Kurulu tarafından daha önce yasaklanmadıysa.

2b) 18 yaşından küçük yarışmacılar, ilk olarak ailelerinin iznini almak zorundadır.

2c) Katılımcılar yarışmaya katılım için gerekli olan bütün bilgileri (isim, millet, doğum tarihi, cinsiyet, iletişim bilgileri, seçtiği kategoriler) sağlamak zorundadır.

2d) Bütün katılım bilgileri (isim, millet, doğum tarihi, cinsiyet, iletişim bilgileri, seçtiği kategoriler ve yarışma sonuçları hariç) sadece yarışma için kullanılmalı, başka kurum veya kişilere sadece yarışmacının izni ile verilmelidir.

2e) Yarışmacılar kayıt sırasında kimlik veya pasaportlarını göstermelidirler.

2e1) Yarışmacılar kendi ülkelerini temsil edebilirler.

2e1a) Uygun ülkeler http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries sayfasında belirtilmiştir. ("Uluslararası Tanınan Ülkeler" ve "Diğer Ülkeler").

2e2) Çifte Vatandaş olan yarışmacılar, temsil ettikleri ülkeyi sadece o yıl katıldıkları ilk yarışmada değiştirebilirler.

2f) Yarışmacıların, yarışmanın yapıldığı yerdeki alanın kurallarına uymaları ve yarışma süresi boyunca; yarışmanın yapıldığı yerde diğer yarışmacılara karşı saygılı davranması gerekir.

2g) Yarışmacılar, belirlenmiş yarışma bölgesinde sessizliklerini korumalıdır. Konuşmaya izin verilmiştir ancak uygun seviyede ve yarışanlardan uzakta yapılmalıdır.

2h) Yarışmacılar tamamen giyinik olmalıdır. Yarışmacılar kot pantolon, pantolon, şort, kumaş pantolon, etek, ayakkabı, tişört veya elbise giymelidir. Şapka da giyilebilir. Giysilerin üstünde kaba sözler veya resimler bulunmamalıdır.

2i) Yarışma esnasında, yarışmacılar ses donatımı veya başka herhangi bir elektronik eşya kullanmamalıdır. (Walkman, ses kaydedici, ek aydınlatıcı gibi.)

2j) Yarışmacı, yarışmaya zamanında gelmezse diskalifiye edilebilir.

2k) Bir yarışmacının diskalifiye olması ancak aşağıdaki sebeplerden dolayı olabilir:

2k1) Yarışmacı, yarışmaya katılmak için gecikirse;

2k2) Yarışmacıdan hile yaptığı veya yetkilileri dolandırdığı yönünde şüphelenilirse;

2k3) Yarışmacı, kurallara uymayan, vahşi, uygunsuz veya kasıtlı olarak yarışma yeri ya da yarışma yerinde bulunan birine veya onun eşyalarına zarar verirse;

2k4) Yarışmacı, yarışan birine müdahale ederse veya bariz olarak diğer yarışmacılara rahatsızlık verirse;

2k5) Yarışmacı, yarışma esnasında herhangi bir WCA kuralına uymayı reddederse.

2k6) Eğer yarışmacı yukarıda belirtilen 2k1, 2k2,2k3,2k4,2k5 maddelerinden birini ihlal ederse WCA kurulu tarafından geçici olarak herhangi bir yarışmaya katılmaktan men edilebilir.

2l) Diskalifiye kararı hemen veya yapılan davranışa göre yapılan uyarıdan sonra verilebilir.

2m) Diskalifiye olan yarışmacılar, yarışmaya katılmak için ödedikleri parayı geri alma hakkına sahip değildirler.

2n) Yarışmacılar WCA Temsilcisine sözlü olarak itiraz edebilir.

2o) İtirazlar ancak yarışma esnasında, olay olduktan 30 dakika sonra ya da bir sonraki etap başlamadan önce yapılabilir.

2p) WCA Temsilcisi, itirazla bir sonraki etap başlamadan önce ilgilenmelidir.

2q) İtirazlar yarışmayı organize eden takımın hoşgörü değerlerine göre yapılmaz. WCA kurallarına ilişkin herhangi bir itiraz yapılamaz.

2r) Yarışmacı, WCA Temsilcisinin son kararını kabul etmek zorundadır. Ceza: Yarışmacının yarışmadan diskalifiyesi.

2s1) Duyma engelli yarışmacılar için, hakemler sesli talimatları el işaretlerine çevirmelidir.

2s2) Fiziksel engelli yarışmacılara, hakemler gerekirse zamanlayıcıyı başlatmak ve durdurmak için yardım etmelidir.

2t) Yarışmadan önce bütün yarışmacılar WCA Kurallarını bilmelidir.

3: Yapbozlar

3a) Yarışmacılar kendi yapbozlarını getirip kullanmalıdırlar. Yarışmacılar diğer yarışmacılardan ödünç yapboz alabilir, ancak iki yarışmacıda çözüm yapmak için çağrıldıklarında hazır olmalıdırlar.

3b) Yapbozlar, normal bir karıştırmanın yapılabilmesi için düzgün bir şekilde çalışıyor olmalıdırlar.

3c) Yarışmacılar yapbozları için herhangi bir renk düzenini kullanabilir, ancak yapbozlar çözülürken her yüzde tek renk göstermelidirler. Diğer yapbozlar içinse yarışmacı yapbozla aynı hareketlere, pozisyonlara ve çözümlere sahip yapbozlar kullanmalıdır.

3d) Yapbozların her birinde renkli yapıştırıcılar, renkli arolar, dokular ya da renkli boyalar olmalıdır.

3d1) Doku kullanan bulmacalar/yap-bozlar her yüzlerinde farklı bir renge sahip olmalıdırlar ki, karıştırma ve hakem incelemelerinde herhangi bir sorun çıkmasına sebep olmasınlar.

3e) Puzzle renkleri mat; bir yüzündeki tüm renklerin tonları aynı ve her bir yüz diğerlerinden açıkça farklı olmalıdır.

3e1) Yapıştırıcılar/karolar/dokular/boyalar bir resmi gösterebilir, (sadece tek bir renk olduğu sürece) ancak diğer tüm yapıştırıcılar/karolar/dokular/boyalar aynı resme sahip olmalıdır.

3f) Yapıştırıcılar 1,5 mm'den daha kalın olmamalıdır veya küp şeklinde olmayan bulmacaların/yap-bozların genel olarak sahip oldukları kalınlıkta olmalıdır.

3g) Yapbozlar zımpara kâğıdı kullanılarak veya spreyleyerek daha kaygan hale getirilebilir.

3h) Bir yapbozun basit konseptini bozacak herhangi bir modifikasyona izin verilmemektedir. Bunun bazı örnekleri: orijinal yapbozdan farklı olarak yeni hamlelerin yapılması, normal hareketlerin yapılamaz hale gelmesi, normalde görünenden daha fazla parçanın görünür hale gelmesi, yapbozun arka tarafındaki renklerin görülebilir olması, hareketlerin otomatik olarak yapılması, daha fazla veya değişik çözümü durumların olması.

3i) Yapboza yapılan herhangi bir modifikasyon yarışma sırasında yarışmacının düşük performans göstermesine sebep olması, yarışmacının ek çözüm yapma nedeni olarak kullanılamaz.

3j) Yapbozlar temiz olmalı; üzerlerinde herhangi bir işaret bulunmamalı, çıkıntılı parçaları olmamalı, herhangi bir hasarı bulunmamalı veya bir parçayı diğer bir parçadan rahat ayırt ettirebilecek herhangi bir farklılık bulunmamalıdır.

3k) Yapbozlar yarışmada kullanılmadan önce bir hakem tarafından onaylanmalıdır.

3l) Yapbozlar en fazla bir logoya sahip olmalıdır. Rubik'in Küpü ve daha büyük küplerin logoları merkez parçalarda olmalıdır.

3l1) Renksiz olan logolar (renk başına maksimum 1 logo), (yapıştırılmak yerine yerlerine kazınmış olanlar) logo olarak sayılmazlar.

3m) Bütün yapbozlara ve bütün yapboz markalarına izin vardır ancak yapbozlar WCA kurallarına tamamen uyumlu olmalıdır.

4: Karıştırma

4a) Karıştırıcı karıştırma dizileri kullanılmalıdır.

4b) Yapbozlar bilgisayarlar tarafından üretilen rastgele karıştırma dizileri ile karıştırılmalıdır ve bu karışırmalar karıştırıcılar hariç herkesten saklanmalıdır.

4c) Yapbozu çözmek ve karıştırmak için standart ölçü Yarım Döndürme Ölçüsü(bkz. Bölüm 12)

4d) Yapbozlar, beyaz ya da en parlak yüzey üstte ve yeşil veya en koyu renkte yüzey önde duracak şekilde karıştırılmalıdır.

4e) Rakipler her rakip grup başına aynı karıştırma dizisine göre karıştırılmış yapbozları çözmeliler.

4f) Bir yapbozu karıştırmak için karıştırma dizisinde olması gereken hamle sayısı:

Yapboz	Karıştırma Uzunluğu (Yarım Döndürme Ölçüsü)	Program
2x2x2 Küp	Rastgele karıştırma	Karıştırma programı
Rubik Küp	Rastgele karıştırma	Cube Explorer sürüm 4.30 veya üzeri
4x4x4 Küp	40 Hamle	Karıştırma programı
5x5x5 Küp	60 Hamle	Karıştırma programı
6x6x6 Küp	80 Hamle	Karıştırma programı Eğer Küpün karıştırılmış hali öngörülen halinden farklıysa yeniden karıştırma olup olmayacağına WCA temsilcisi karar verir.
7x7x7 Küp	100 Hamle	Karıştırma programı Eğer Küpün karıştırılmış hali öngörülen halinden farklıysa yeniden karıştırma olup olmayacağına WCA temsilcisi karar verir.
Clock	Sonunda rastgele pin pozisyonları ile rastgele karıştırma	Karıştırma programı
Megaminx	70 Hamle	Karıştırma programı
Square-1	Rastgele karıştırma	Karıştırma programı
Pyraminx	Rastgele karıştırma	Karıştırma programı
Diğer Küpler	İstek üzerine temin edilebilir	

Gereken Tüm karıştırma programları :

[Jaap Scherphuis](#) (tüm yapbozlar); Syoji Takamatsu (Pyraminx); [Lucas Garron](#) (Pyraminx); [Michael Gottlieb](#) (Pyraminx, Square-1); Tom van der Zanden (2x2x2); Conrad Rider (2x2x2); Clément Gallet ve [Stefan Pochmann](#) (Megaminx) ve [Herbert Kociemba](#) (Rubik's Cube) tarafından kolayca karşılanabilir.

Tüm karıştırma programları (Cube Explorer dışında) bir “zip” dosyasının içinde olmalıdır.

5: Yapboz Kusurları

5a) Yapboz kusurları yapbozların kusurlarıdır, parçaların patlaması tellerin kopması vidaların/kapakların/yapıştırımların düşmesi ya da çıkması gibi.

5b) Eğer bir yapbozda arıza oluşursa, yarışmacı yapbozu çözmeye devam etmeyi (arızayı giderdikten sonra) ya da çözüme devam etmemeyi seçebilir.

5b1) Eğer yarışmacı sorunu gidermeyi seçerse, yalnızca sorunlu parçaları düzeltebilir ve diğer yapbozlardan parça kullanmamalıdır.

Ceza: Yarışmacının yarışmadan diskalifiyesi.

5b2) Yapbozu düzeltirken, yarışmacı yapbozu bozulmadan önceki halinden daha kolay bir hale kasten getirmemelidir.

Ceza: Yarışmacının yarışmadan diskalifiyesi.

5b3) Eğer yarışmacı yapbozu tamir ettikten sonra çözmeye devam ediyorsa ve yapbozun çözülemez durumda olduğunu bildirirse, en fazla 4 parçayı çıkarıp yine takmak suretiyle yapbozu yine çözülebilir hale getirebilir.

5b4) Bakmadan yapılan çözümlerde arızalanan yapboz yalnızca çözüm esnasında tamir edilebilir ve gözü kapalıyken tamir etmelidir

Ceza: Çözümün geçersiz sayılması (DNF).

5b5) Eğer çözümden sonra, fonksiyonu olmayan parçalar hala bozuksa(Yapbozun merkez kapağı gibi) ya da tamamen dönmemişse(orta noktasından bükülen 5x5x5 merkez parçası gibi), fakat bunların dışında yapboz çözülmüşse, yapboz çözülmüş sayılır. (Ana hakemin takdirinde)

5c) Eğer yarışmacının yapbozu arızalıysa, Bu ona fazladan bir deneme hakkı vermez.

6: Ödüller/İkramiyeler/Dereceler

6a) Yarışmanın ödülleri yarışmacılara yapılan açıklamaya göre verilebilir.

6b) Yarışmacılar kazandıkları ödülleri alabilmek için “Kazananların Töreni”ne katılmalıdır.

6b1) Kazananların Töreni son yarışmanın bitiminden 1 saat sonra yarışmaların olduğu yerde olmalıdır.

6c) Ödülleri kazananlar gazetecilerle ya da yarışmayla ilgili olan herhangi bir medya kuruluşundan biriyle konuşmak için hazır olmalıdır.

6d) Yarışmayı organize eden takımların elinde her kategorinin kazananı için (en azından) organizasyon ekibinin lideri ve WCA temsilcisi tarafından imzalanmış sertifikası olmalı.

7: Çevre

- 7a) Yarışmanın yapılacağı yer herhangi bir yerde, kapalı veya açık alanda yapılabilir.
- 7b) İzleyiciler, oyuncuların en az 1.50 m uzaklıkta olmalıdır.
- 7c) Yapboz renklerinin kolayca ayırt edilebilmesi için yarışma alanında beyaz ışık kullanılmalıdır.
- 7d) Yarışma alanındaki sıcaklık 21-25 santigrat olmalıdır.
- 7e) Yarışma alanında sigara içilmemeli ve uygun bir gürültü seviyesinde olmalıdır.
- 7f) Zamanlayıcı doğrudan masa veya konsol uygun pozisyonda bulunurken çözülmelidir. Ayakla çözüm yapmak için de zamanlayıcı doğrudan zemine yerleştirilmelidir.
- 7g) Yarışmacılar ayakta veya oturarak çözüm yapabilir
- 7h) Yarışma alanında “Yarışmacılar Alanı” olması gerekir.
 - 7h1) Yarışmacılar (veya bir grup yarışmacı) yarışmak için çağırıldığı zaman -ve sadece o yarışmacılar- o aşamanın tüm çözümlerini bitirene kadar “Yarışmacılar Alanı”nda kalmalıdır.
 - 7h2) Gözü kapalı çözüm sırasında “Yarışmacılar Alanı”nda bekleyen yarışmacıların, çözüm yapan yarışmacıların yapbozlarını görememeleri gerekir.
 - 7h3) “Yarışmacılar Alanı”ndaki yarışmacıların o aşamanın karıştırmaları hakkında aralarında konuşmamaları gerekir.

8: Yarışmalar

- 8a) Bir yarışmanın WCA’ya göre resmi olmasını sağlayan kurallar şunlardır;
 - 8a1) WCA Kurulu yarışmayı onaylamalıdır.
 - 8a2) Yarışma WCA Kurallarına uygun olmalıdır.
 - 8a3) Yarışmada WCA Kurulu tarafından görevlendirilen bir WCA Delegatesi bulunmalıdır.
 - 8a4) Yarışma başlamadan en az bir ay önce duyurusu yapılmalıdır.
 - 8a5) Bir yarışmanın en az 12 yarışmacısı olmalıdır.
 - 8a6) Yarışmaya halk katılabilmelidir.
 - 8a7) Zaman ölçümleri için orijinal “Speedstack Stackmat” (en kötü 2. sürümü) zamanlayıcısı kullanılmalıdır.
- 8b) Yarışma herkese açık yapılmalıdır.
- 8c) Yarışma WCA Kurulu izniyle halka kapalı olarak yapılabilir. (Aynı ülkenin vatandaşlarıyla)
Diğer herhangi bir ayırım bir yarışmanın kapalı olarak yapılmasını sağlayamaz.
- 8d) Bir yarışmanın her kategorisinde, belirlenen zaman tablosuna uymak için gerekli zaman sınırlamaları olmalıdır.
- 8f) Bir yarışma sırasında WCA Kurallarına tamamıyla uyulmazsa WCA Kurulu yarışmayı, kategoriye veya çözümü resmîyetten çıkarabilir.

9: Etkinlikler

9a) WCA'nın yarışmalarını düzenlediği yapbozlar şunlardır:

- Rubik yapbozları olarak adlandırılan tüm yapbozlar.
- Kenarları döndürülerek oynanan diğer tüm yapbozlar

9b) WCA'nın hızlı çözme etkinlikleri ve biçimleri şu şekildedir:

Etkinlik	Mümkün Biçimler	Finaller için Tercih Edilen Biçim
Rubik Küp	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
2x2x2 Küp	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
4x4x4 Küp	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
5x5x5 Küp	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
6x6x6 Küp	"x tanesinin en iyisi", "3 çözümün ortalaması"	"3 çözümün ortalaması"
7x7x7 Küp	"x tanesinin en iyisi", "3 çözümün ortalaması"	"3 çözümün ortalaması"
Clock	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
Magic	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
Master Magic	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
Megaminx	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
Pyraminx	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
Square-1	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"

9c) WCA'nın Rubik küpünde özel etkinliklere ve biçime koyduğu resmi sınırlar:

Etkinlik	Mümkün Biçimler	Finaller için Tercih Edilen Biçim
Rubik Küp: Tek elle	"x tanesinin en iyisi", "5 çözümün averajı"	"5 çözümün averajı"
Rubik Küp: Ayakla	"x tanesinin en iyisi", "3 çözümün ortalaması"	"3 çözümün ortalaması"
Rubik Küp: En az hamle	"x tanesinin en iyisi"	"x tanesinin en iyisi"

9d) WCA'nın Rubik,4x4x4,5x5x5 te, gözü kapalı etkinliklerinde biçimlere koyduğu resmi sınırlar:

Etkinlik	Mümkün Biçimler	Finaller için Tercih Edilen Biçim
Rubik Küp: Gözü kapalı	“x tanesinin en iyisi”	“x tanesinin en iyisi”
4x4x4 Küp: Gözü kapalı	“x tanesinin en iyisi”	“x tanesinin en iyisi”
5x5x5 Küp: Gözü kapalı	“x tanesinin en iyisi”	“x tanesinin en iyisi”
Rubik Küp: Çoklu gözü kapalı	“x tanesinin en iyisi”	“x tanesinin en iyisi”

9e) Yeni resmi yarışmalar her takvim yılı eklenebilir ve var olan yarışmalar da silinebilir.

9e1) Bir yarışma ekleme veya kaldırma kararı WCA forumundaki yorumlara dayanarak “WCA Kurulu” tarafından alınır.

9e4) Diğer yarışmalar, yarışma esnasında yapılabilir fakat resmi olmayacaklardır resmi yarışma sonuçlarının bir parçası olmayacaklardır.

9f) Bir turun sonuçları aşağıda gösterildiği gibi ölçülür:

9f1) 10 dakikanın altındaki tüm süreler ve ilgili averajlar/ortalamlar saniyenin en yakın yüzde birine yuvarlanarak saniyenin yüzde biriyle ölçülür (x.004 x.00 a ve x.005 x.01'e yuvarlanır).

9f2) 10 dakikanın üstündeki tüm süreler ve ilgili oldukları averajlar/ortalamlar en yakın saniyeye yuvarlanarak saniyelerle ölçülür (x.4 x'e ve x.5 x+1'e yuvarlanır).

9f3) Tüm ölçülen sonuçlar ve averajlar/ortalamlar en yakın onluğa yuvarlanıp doğal sayı olarak ölçülür, (x.04 x.0, olur x.05 x.1 olur).

9f4) DNF (Bitirilmemiş) eğer çözüm bitirilmemişse ya da sayılmamışsa olur

9f5) DNS (Başlanmamış) eğer yarışmacı turu pas geçmişse(çözmek istemişse)olur.

9f6) 'En iyi x' ile ölçülen turlarda en iyi süre sayılacak şekilde yarışmacıların x(x≤3 olmak üzere) süresi olur. Belki Zaman limiti koyulabilir. Örneğin:1'in en iyisi ya da 2'nin en iyisi için 30 dakika'.

9f7) 'En iyi x' ile ölçülen turlarda bir DNF ya da DNS yarışmacının en kötü sonucudur. Eğer tüm sonuçlar DNF ve/veya DNS ise yarışmacının en iyi süresi DNF'tir.

9f8) '5 Çözümün Averajı' turlarında yarışmacıların 5 süresi vardır 5 süreden en iyi ve en kötü süre çıkarılıp kalan 3 tanenin ortalaması hesaplanır.

9f9) '5 Çözümün Averajı' turlarında bir DNF ya da DNS en kötü sonuç olarak hesaplanır birden fazla DNF ve/veya DNS ile averaj DNF olur.

9f10) '3 Çözümün Ortalaması' turlarında yarışmacıların 3 süresi olur ve sonuç 3 sürenin ortalaması şeklinde hesaplanır.

9f14) Eğer 'Ortalama' ve 'Averaj' turlarında yarışmacıların averaj/ortalama sonuçları aynı oluyorsa hangisinin daha iyi olduğunu hesaplarken yarışmacıların yaptığı en iyi süresi en az olan daha iyi olacak şekilde karşılaştırılır.

9f15) Aynı turda sonuçları eşit olan yarışmacıların dereceleri eşit kabul edilir.

9f16) “Rubik küp: Çoklu Gözü Kapalı” yarışmasının sonucu çözülebilen bulmacalardan çözülemeyen bulmacaları çıkararak bulunur(daha yüksek=daha iyi). Eğer çıkan sonuç 0'dan küçükse çözüm sayılmaz. Eğer sonucu aynı olan yarışmacılar varsa sürelerine bakılarak sıralanır.

9g) Bir birleşik turda iki veya 3 turun birleştirilip bir zaman çerçevesinde yapılır ve önceki turlar sonraki turlar için dikkate alınır.

9g1) Bir birleşik tur zaman listesinde zaman kazanmak için kullanılabilir.

9g2) Eğer bir yarışmacı birleşik turun sonraki aşamasına geçmek isterse pozisyona karar verilmelidir .{(En iyi x yarışmacı)veya sonuca göre (x in altında sonucu olan tüm yarışmacılar)}.

9h) WCA, WCA dünya sıralamasında single çözümü ve tercih edilen averaj/ortalamayı sunmalıdır

9i) Eğer tüm WCA kurallarına uygulandıysa resmi WCA yarışmalarının sonuçları WCA dünya sıralamasında listelenmelidir.

9i1) Bölgesel kayıtlar en iyi ülke/kıta/dünya sonuçları için saklanır(tanınır).

9i3) Eğer kurallar bir yarışma için değiştiyse yeni kurallar altında eski rekorlar yeni kurallarla kırılana kadar kalır.

9j) Etkinliklerin yarışma esnasında yalnızca birer kez yapılması gerekir.

9k) Düzenlenen bir yarışmaya tüm yarışmacılar katılabilir.

9l) Tüm yarışmacılar her turu aynı zaman çizgisinde yapmalıdır.

9m) Etkinlikler en fazla dört turdan oluşmalıdır:

9m1) 99 ya da daha az yarışmacıdan oluşan etkinlikler en fazla 3 tur;

9m2) 15 ya da daha az yarışmacıdan oluşan etkinlikler en fazla 2 tur;

9m3) 7 ya da daha az yarışmacıdan oluşan etkinlikler en fazla 1 turdan oluşabilir.

9o) Her etkinlikte bir birleştirilmiş tur ve bir eleme turu, turları sayarken 1 tur sayılır.

9p) Birden fazla turu olan etkinliklerde en iyi sırada olan yarışmacılar sonraki tura geçecek:

9p1) Etkinliğin her turu için yarışmacıların en az %25 i sonraki tura geçmemeli.

9p2) Ya da en iyi x yarışmacı sonraki tura geçecek veya belirli bir sonuçtan iyi bir sonuç alan herkes sonraki tura geçecek(turdan önce açıklanır).

9q) Etkinliklerde ya da turlarda en az 2 yarışmacı olmalı.

9r) Bir eleme turu etkinliğin ilk turundan önce yapılan bir turdur. Eleme turunun amacı çok fazla yarışmacıdan düşük seviyede yarışmacıları ilk tur için elemektir.

9r1) Organizasyon takımı yarışmayı duyururken şunları duyurmalıdır:

- İlk turu kaç yarışmacının tamamlayacağı.
- Eleme turunda en fazla elenecek yarışmacı sayısı ve ilk tura kaç yarışmacının geçeceği.

- Etkinliğin İlk turuna veya başka bir turuna direk giriş hakkı için olan WCA sıralaması için hangi averaj/ortalama zamanı ya da single çözüm zamanının gerektiği.
- Her yarışmacının Averaj/ortalama süresine veya single çözüm süresine bakılarak WCA sıralamasına karar alınacak tarih.

9r2) Etkinliğin direk geçiş hakkı olmayan tüm yarışmacıları etkinliğin eleme turunu bitirmek zorundadır.

9r3) Eleme turundaki veya ilk turundaki azami yarışmacı sayısını arttırmak için veya yeni kayıt olmuş yarışmacılara bir eleme turu eklemek için bazı değişiklikler yapılabilir. Bu değişiklikler yarışmadan en az bir ay önce yapılmalıdır.

9s) Eğer bir tur esnasında bir yarışmacı süre limitinden az sürede çözmezse çözümü hakem tarafından(ana hakeme bağlı olarak)durdurulabilir veya diskalifiye edilebilir. Ana hakem tura devam edip etmeyeceğine karar verir, Örneğin: Eğer süreyi bulmaca arızasından dolayı geçirmişse.

10: Çözüm Durumları

10b) Yapboz sadece bırakıldığında ve timer durduğunda kabul edilir.

10c) Çözüm sonunda yapboz herhangi bir yönde olabilir.

10d) Bir yapbozun tüm parçaları tamamen yapboza takılı ve gerekli pozisyonda durmalıdır. İstisnalar için bkz. 5: Yapboz Kusurları

10e) Bir yapbozun çözülmüş olabilmesi için tüm yüz renkleri yeniden yapılandırılmış ve tüm parçalar belirli sınırlar içerisinde olmalıdır.

10e1) Her iki komşu parçalar (örneğin iki paralel komşu katman) 10f maddesindeki sınırdan daha fazla dönükse, bu iki parçanın çözülmesi bir hamle olarak kabul edilir. (yarım dönüş metriği)

10e2) Yapbozu tamamlamak için hiçbir hamle yapmak gerekmiyorsa, yapboz ceza almadan çözülmüş sayılır.

10e3) Yapbozu tamamlamak için bir hamle gerekiyorsa, yapboz 2 saniye ceza alarak çözülmüş sayılır.

10e4) Yapbozu tamamlamak için birden fazla hamle gerekiyorsa, yapboz DNF olarak çözülmemiş sayılır.

10f) **Yapbozlar için hiza sınırları:**

Küp şeklindeki yapbozlar: = $< 45^\circ$

Megaminx: = $< 36^\circ$

Pyraminx: = $< 60^\circ$

Square-1: = 45° (U/D) veya 90° (/)

Örnekler:



Çözölmüş = Ceza yok
Açı < 45°



Çözölmüş = Ceza var
Açı > 45°



Çözölmemiş
2 açı da > 45°



Çözölmüş = Ceza var
1 açı > 45°



Çözölmüş = Ceza yok
Tüm açıları < 45°



Çözölmüş = Ceza yok
Açı < 45°



Çözölmemiş
2 açı da > 45°



Çözölmüş = Ceza yok
Tüm açıları < 45°



Çözölmüş = Ceza var
1 açı > 45°

10g) Magic (ve benzer yapbozlar) yüzeyde düz olmalıdır. Karoların diğer karolara göre bağlantı açısı en az 135° olmalıdır.

10g1) Eğer bir veya iki çift bağlantı birbirleri ile daha küçük bir açıya sahipse, yapboz iki saniyelik bir ceza ile çözülmüş sayılır. Diğer tüm durumlarda DNF olarak çözülmemiş sayılır.

10h) Bu makalede bahsi geçmeyen yapbozlar için verilen kararlar, o yapbozun genel olarak kabul edilen hedefi doğrultusunda belirlenen çözümlü durumu dikkate alınarak ve ilgili Rubik's Küp kuralları uygulanarak verilmelidir.

11: Kazalar

11a)Kaza olarak sayılan durumlar:

11a1) Yarışma prosedürlerinin görevliler veya yarışmacılar tarafından yanlış uygulanması.

11a2) Çözen kişiye karışılması, dikkatinin dağıtılması ya da yarışma yerinde dikkat dağıtacak olaylar olması. (Elektrik kesilmesi, yangın alarmı çalması gibi)

11a3) Ekipman arızalanması.

11b) Yarışma sırasında ortaya gelen bir kaza durumunda yapılacaklara yarışmanın başhakemi karar vermelidir.

11d) Oluşan kaza, WCA kurallarında geçmiyorsa veya WCA kuralları uygulanacak karara tam açıklık getiremiyorsa, uygulanacak kararı yarışmanın başhakemi (Sporda centilmenliğe uyacak şekilde ve WCA delegesinin fikrini aldıktan sonra) vermelidir.

11e) Bir kaza durumunda başhakem, yarışmacıya kazanın olduğu çözümün yerini alacak yeni bir çözüm hakkı verebilir.

11f) Başhakem ve WCA delegesi kararlarını herhangi bir fotoğraf veya videoyu inceleyerek veremez.

12: Notasyon

12a) Rubik Küpü ve benzer bulmacalar için notasyonlar:

Yüz Hareketleri:

12a1) Saat yönünde, 90 derece: F (Ön yüz), B (Arka yüz), R (Sağ yüz), L (Sol yüz), U (Üst yüz), D (Alt yüz).

12a2) Saat yönünün tersine, 90 derece: F', B', R', L', U', D' (12a1'e bakınız.).

12a3) Saat yönünde, 180 derece: F2, B2, R2, L2, U2, D2 (12a1'e bakınız.).

12a4) Saat yönünün tersine, 180 derece: F2', B2', R2', L2', U2', D2' (12a1'e bakınız.).

Çift Katman Hareketleri (Dış yüz ve yanındaki iç katmanın birlikte oynatılması):

12a5) Saat yönünde, 90 derece: Fw, Bw, Rw, Lw, Uw, Dw. (12a1'e bakınız.).

12a6) Saat yönünün tersine, 90 derece: Fw', Bw', Rw', Lw', Uw', Dw' (12a5'e bakınız.).

12a7) Saat yönünde, 180 derece: Fw2, Bw2, Rw2, Lw2, Uw2, Dw2 (12a5'e bakınız.).

12a8) Saat yönünün tersine, 180 derece: Fw2', Bw2', Rw2', Lw2', Uw2', Dw2' (12a5'e bakınız.).

İç Katman Hareketleri (Sadece dış yüzün yanında ki iç katmanın oynatılması):

12a9) Saat yönünde, 90 derece: f, b, r, l, u, d. (12a1'e bakınız.).

12a10) Saat yönünün tersine, 90 derece: f', b', r', l', u', d' (12a9'a bakınız.).

12a11) Saat yönünde, 180 derece: f2, b2, r2, l2, u2, d2 (12a9'a bakınız.).

12a12) Saat yönünün tersine, 180 derece: f2', b2', r2', l2', u2', d2' (12a9'a bakınız.).

Orta Katman Hareketleri (Katmanlarının sayısı tek olanlar için ortada ki katman, katmanlarının sayısı çift olanlar için ortadaki iki katman):

12a13) Saat yönünde, 90 derece: M (Sol yüzle aynı yönde), S (Ön yüzle aynı yönde), E (Alt yüzle aynı yönde). (12a1'e bakınız.).

12a14) Saat yönünün tersine, 90 derece: M', S', E' (12a13'e bakınız.).

12a15) Saat yönünde, 180 derece: M2, S2, E2 (12a13'e bakınız.).

12a16) Saat yönünün tersine, 180 derece: M2', S2', E2' (12a13'e bakınız.).

Hareketlerin, hamle sayıları aşağıda ki kabul edilmiştir:

12a17) Yüz hareketleri ve Çift Katman hareketleri 1 hamle.

12a18) İç Katman hareketleri Orta Katman hareketleri 2 hamle.

12a19) Küp rotasyonları 0 hamle.

12b) Küp şeklinde olan bütün bulmacalar için rotasyonlar:

12b1) Saat yönünde, 90 derece: [f] ya da z, [b] ya da z', [r] ya da x, [l] ya da x', [u] ya da y, [d] ya da y'. (12a1'e bakınız.).

12b2) Saat yönünün tersine, 90 derece: [f'] ya da z', [b'] ya da z, [r'] ya da x', [l'] ya da x, [u'] ya da y', [d'] ya da y (12b1'e bakınız.).

12b3) Saat yönünde, 180 derece: [f2] ya da z2, [b2] ya da z2, [r2] ya da x2, [l2] ya da x2, [u2] ya da y2, [d2] ya da y2 (12b1'e bakınız.).

12b4) Saat yönünün tersine, 180 derece: [f2'] ya da z2', [b2'] ya da z2', [r2'] ya da x2', [l2'] ya da x2', [u2'] ya da y2', [d2'] ya da y2' (12b1'e bakınız.).

12c) Square-1 için notasyon:

(Orta katmanda ki küçük parçayı küpün ön yüzünün sol tarafında tutunuz.)

12c1) (x, y)'nin anlamı: Üst katmanı x defa 30 derece saat yönünde çevirin, alt katmanı y defa 30 derece saat yönünde çevirin, bulmacanın sağ yarısını 180 derece çevirin.

12d) Megaminx için notasyon : (Sadece karıştırma notasyonu):

12d1a) Saat yönünde, 72 derece: U (üst yüz).

12d1b) Saat yönünün tersine, 72 derece: U' (üst yüz).

12d2) Diğer hareketler bulmacanın üst yüzünün sol tarafındaki 3 parça sabit tutularak yapılır:

12d2a) Bulmacanın üst yüzünün sol tarafındaki 3 parça hariç bulmacanın tamamının saat yönünde 72 derece oynatılması: R+ (dikey oynatma), D+ (yatay oynatma).

12d2b) Bulmacanın üst yüzünün sol tarafındaki 3 parça hariç bulmacanın tamamının saat yönünün tersine 72 derece oynatılması: R- (dikey oynatma), D- (yatay oynatma).

12d2c) Bulmacanın üst yüzünün sol tarafındaki 3 parça hariç bulmacanın tamamının saat yönünde 144 derece oynatılması: R++ (dikey oynatma), D++ (yatay oynatma).

12d2d) Bulmacanın üst yüzünün sol tarafındaki 3 parça hariç bulmacanın tamamının saat yönünün tersine 144 derece oynatılması: R-- (dikey oynatma), D-- (yatay oynatma).

12e) Pyraminx notasyonu:

12e1) Hareketler alt yüz tamamıyla yatay duruyorken ve küpün ön yüzü karıştırıcıya bakarken uygulanır.

12e2) Saat yönünde, 120 derece: U (Üst 2 katman), L (Sol 2 katman), R (Sağ 2 katman), B (Arka 2 katman), u (Üst uç), l (Sol uç), r (Sağ uç), b (Arka uç).

12e3) Saat yönünün tersine, 120 derece: U' (Üst 2 katman), L' (Sol iki katman), R' (Sağ iki katman), B' (Arka iki katman), u' (Üst uç), l' (Sol uç), r' (Sağ uç), b' (Arka uç).

12f) 6x6x6 ve 7x7x7 küpler için ek olarak notasyon:

Çift Katman Hareketleri (Dıştaki iki katman):

12f1) Saat yönünde, 90 derece: 2F, 2B, 2R, 2L, 2U, 2D. (12a1'e bakınız.).

12f2) Saat yönünün tersine, 90 derece: 2F', 2B', 2R', 2L', 2U', 2D' (12a5'e bakınız.).

12f3) Saat yönünde, 180 derece: 2F2, 2B2, 2R2, 2L2, 2U2, 2D2 (12a5'e bakınız.).

12f4) Saat yönünün tersine, 180 derece: 2F2', 2B2', 2R2', 2L2', 2U2', 2D2' (12a5'e bakınız.).

Üçlü Katman Hareketleri (Dıştaki Üç katman):

12f5) Saat yönünde, 90 derece: 3F, 3B, 3R, 3L, 3U, 3D. (12a1'e bakınız.).

12f6) Saat yönünün tersine, 90 derece: 3F', 3B', 3R', 3L', 3U', 3D' (12a5'e bakınız.).

12f7) Saat yönünde, 180 derece: 3F2, 3B2, 3R2, 3L2, 3U2, 3D2 (12a5'e bakınız.).

12f8) Saat yönünün tersine, 180 derece: 3F2', 3B2', 3R2', 3L2', 3U2', 3D2' (12a5'e bakınız.).

A: Hızlı Çözüm

A1) Yarışmalarda Hızlı Çözüm kategorisi altında yapılan çözümler aşağıdaki prosedürlere uymak zorundadır.

A1a) Zaman kısıtlaması 10 dakikakıdır, bu süre hakkında yapılan herhangi bir değişiklik yarışmadan önce anons edilir.

A1b) Zaman limiti 10 dakikadan fazlaysa Stackmat'e ek olarak bir de kronometre kullanılır. Yapılan çözüm 10 dakikanın altındaysa Stackmat'te ki, yapılan çözüm 10 dakikadan fazlaysa kronometrede ki sonuçlar alınır.

A2) Karıştırma

A2a) Yarışmacı bulmacasını karıştırıcıya verdikten sonra çözüm için çağrılana kadar yarışmacı bölgesinde bekler.

A2b) Karıştırıcı, karıştırmaları Makale 4'te anlatıldığı gibi yapar.

A2c) Yarışmacı bulmacası karıştırıldıktan sonra inceleme bölümü başlayana kadar görmemelidir.

A2d) Hakem karıştırıcıdan bulmacayı alırken kısa bir inceleme yapar, eğer bulmacanın karıştırılmasında bir sorun görürse karıştırıcıyla birlikte genel bir inceleme yaparlar.

A2e) Hakem bulmacayı Stackmat'in üstüne koyarken üstüne bir objeyle örtmelidir.

A3) İnceleme

A3a) Çözüme başlamadan önce yarışmacı bulmacayı inceleyebilir.

A3a1) Yarışmacının çözüme başlamadan önce bulmacayı incelemek için 15 saniyesi vardır.

A3b) Çözümünden önce hakem zaman tutucuları yeniler.

A3b1) Hakem inceleme başlamadan önce yarışmacının hazır olup olmadığını sorar.

A3b2) Yarışmacı onayladıktan bir saniye sonra hakem bulmacanın üstünü örten objeyi kaldırır ve aynı anda kronometreyi başlatır.

A3c) İnceleme sırasında yarışmacı bulmacayı durduğu yerden alabilir.

A3c1) İnceleme sırasında herhangi bir hamle yapılmamalıdır. Yapılması halinde çözüm geçersiz sayılır.

A3c2) Eğer bulmacanın tüm parçaları tam olarak hizalanmamışsa yarışmacı parçaları hizalayabilir. (Küpler için hizalama 45 dereceyi geçmemelidir.)

A3c3) Yarışmacı çözüme başlamadan önce kronometreyi yenilemelidir.

A3d) İncelemenin sonunda yarışmacı bulmacayı istediği şekilde Stackmat'e yerleştirmelidir.

A3d1) Bulmaca Stackmat'teki zamanlayıcının üstüne konulmamalıdır.

A3d2) İnceleme süresi 8 saniyeye gelince hakem "8 saniye" demelidir.

A3d3) İnceleme süresi 12 saniyeye gelince hakem "Başla" demelidir.

A4) Çözüme Başlama

A4b) Yarışmacı ellerini Stackmat'ın yükseltilmiş kısımlarına avuç içleri aşağıda ve parmakları sensörlerde iken koymalıdır. Cezası 2 saniye.

A4b1) Çözüme başlamadan önce yarışmacının küple hiç bir fiziksel teması olmamalıdır. Cezası 2 saniye.

A4d) Yarışmacı çözüme kronometrenin rengini yeşil olduğunu gördükten sonra ellerini kronometreden kaldırarak başlar; aynı zamanda kronometrede çalışmaya başlar.

A4d1) Yarışmacı inceleme başladıktan 15 saniye sonra çözüme başlamış olmalıdır. Cezası 2 saniye.

A4d2) Yarışmacı inceleme başladıktan 17 saniye sonra çözüme başlamış olmalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

A4e) Çözüme Başlama konusundaki cezalar üst üste eklenmez. Yarışmacı sadece bir ceza alabilir.

A5) Çözüm Sırasında

A5a) İnceleme ve çözüm sırasında yarışmacı, hakemden başka birisiyle iletişim kurmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

A5b) İnceleme ve çözüm sırasında yarışmacı herhangi bir obje veya kişiden yardım almamalıdır. (Zemin hariç.)

A6) Çözümü Bitirmek

A6a) Yarışmacı çözümünü bulmacayı bırakarak ve kronometreyi durdurarak bitirir.

A6b) Kronometrenin durdurulması yarışmacının sorumluluğundadır..

A6b1) Yarışmacı herhangi bir müdahalede bulunmadan kronometre çözümden önce durursa ve 0.01-0.05 arası bir zaman gösteriyorsa yarışmacıya bu çözümün yerine geçecek yeni bir çözüm hakkı verilir. (Müdahale olup olmadığına başhakem karar verir.)

A6b2) Eğer kronometre çözümden önce durursa ve 0.06'dan yüksek bir zamanı gösteriyorsa çözüm geçersiz sayılır. (Çözümün geçersiz sayılmaması için yarışmacının kronometre de bir sorun olduğuna dahil kanıt göstermesi gerekir.)

A6c) Kronometre durdurulurken iki elde kullanılmalı, eller düz olmalı ve avuç içleri aşağıya bakmalıdır. Cezası 2 saniye.

A6d) Yarışmacı kronometreyi durdurmadan önce bulmacayı bırakmış olmalıdır. Cezası 2 saniye.

A6e) Yarışmacı bulmacayı bıraktıktan sonra hakem inceleyene kadar dokunmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

A6f) Yarışmacı, hakem çözüm süresini alıp yazana kadar kronometreyi yenilememelidir. Cezası çözümün geçersiz sayılması. (Kararı hakem verir.)

A6g) Hakem bulmacayı dokunmadan incelemeli ve tamamıyla çözümlü çözülmeye karar vermelidir.

A6h) Herhangi bir tartışma durumunda, tartışma bitinceye kadar bulmacada herhangi bir hamle yapılmamalı, parçaların hizası bozulmamalıdır. Gerekirse başhakem çağrılır. Cezası çözümün geçersiz sayılması. (Kararı hakem verir.)

A6i) Çözümü Bitirmek konusundaki cezalar üst üste eklenmez. Yarışmacı sadece bir ceza alabilir.

A7) Çözümün Değerlendirilmesi

A7a) Hakem çözümün doğru olduğuna karar verirse 'Tamam' der.

A7b) Hakem çözümün sonucu yarışma kâğıdına yazar ve adıyla veya imzasıyla onaylar.

A7b1) Ceza durumunda, hakem kronometredeki zamanı yazdıktan sonra yanına cezasını ekler. (Örnek: 17.65 + 2 = 19.65).

A7c) Hakem sonucu yazdıktan sonra kâğıdı kontrol etmek yarışmacının sorumluluğundadır.

A7d) Eğer hakem ceza verirse “Ceza” der ve yarışmacıya kâğıdı imzalatır.

A7e) Eğer bulmaca çözülmemişse hakem “Çözülmeydi” der ve yarışmacıya kâğıdı imzalatır.

A7f) Çözümün sonunda hakem yarışma kâğıdını skor tutucuya vermelidir.

B: Gözü Kapalı Çözüm

B1) Makale A’da anlatılan standart prosedürler geçerlidir.

Gözü Kapalı Çözüm’de ek olarak geçerli olan kurallar aşağıda belirtilmiştir.

B1a) İnceleme bölümü yoktur.

B1b1) Yarışmacılar kendi göz bantlarını getirmelidir.

B1b2) Göz bantları yarışmada kullanılmadan önce WCA delegesi tarafından incelenmelidir.

B1c) Yarışmacı bulmacanın iç parçalarını oynatmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

B1d) Çözüm için kullanılan bulmacalarda herhangi bir doku veya işaret bulunmamalıdır.

B2) Çözümüne Başlama

B2a) Hakem zaman tutucuları yeniler.

B2b) Yarışmacı ellerini Stackmat’in yükseltilmiş kısımlarına düz, avuç içleri aşağıda ve parmakları sensörlerde iken koymalıdır. Cezası 2 saniye.

B2c) Çözümüne başlamadan önce yarışmacının küple hiç bir fiziksel teması olmamalıdır. Cezası 2 saniye.

B2d) Yarışmacı çözüme kronometreden ellerini kaldırarak başlar; aynı zamanda kronometrede çalışmaya başlar.

B2d1) Kronometreyi çalıştırdıktan sonra yarışmacı bulmacanın üstünü örten objeyi kaldırmalıdır.

B2e) Stackmat’in yanında ek olarak kronometre kullanılıyorsa hakem kronometreyi yarışmacı çözüme başlar başlamaz çalıştırmalıdır.

B3) Ezberleme

B3a) Ezberleme ve çözme bölümlerinde yarışmacı küpü durduğu yerden alabilir.

B3b) Yarışmacı not almamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

B4) Çözüm Sırasında

B4a) Ezberleme kısmından sonra yarışmacı göz bandını takar.

B4b) Yarışmacı göz bandını takmadan önce bulmacada herhangi bir hamle yapmamalıdır.

B4c) Tüm çözüm boyunca hakem yarışmacıyı engellemeyecek şekilde yarışmacının yüzü ile bulmaca arasında bir parça kâğıt veya benzeri bir obje tutmalıdır. Eğer bulmaca görülmesi imkânsız bir durumdaysa hakemin bunu yapmasına gerek yoktur.

B4d) Yarışmacı tüm çözüm boyunca küpe herhangi bir şekilde bakmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

B4e) Yarışmacı küpe ilk hamlesini uygulayana kadar göz bandını çıkartabilir ve takabilir.

B5) Çözümü Bitirmek

B5a) Stackmat kullanılan durumlarda yarışmacı çözümü bulmacayı bırakarak ve kronometreyi durdurarak bitirir.

B5b) Kronometre kullanılan durumlarda yarışmacı çözümü bulmacayı ilk aldığı yüzeye bırakarak ve hakeme çözümü bitirdiğini söyleyerek bitirir. Yarışmacı çözümü bitirdiğini söylediği anda hakem kronometreyi durdurur.

B5c) Yarışmacı zamanlayıcıları durdurmadan göz bandını çıkartabilir ancak göz bandını çıkarttıktan sonra küpe herhangi bir hamle uygulayamaz. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

C: Tek Elle Çözüm

C1) Makale A'da anlatılan standart prosedürler geçerlidir.

Tek Elle Çözüm'de ek olarak geçerli olan kurallar aşağıda belirtilmiştir.

C1a) Tüm çözüm boyunca yarışmacı yalnızca tek elini kullanmalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

C1b) Tüm çözüm boyunca yarışmacının eli hariç vücudunun herhangi bir parçası bulmacaya değmemeli, herhangi bir obje ile bulmacaya dokunulmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

C1b2) Çözüm sırasında bulmacada bir hata meydana gelirse ve yarışmacı bunu düzeltmeye karar verirse düzeltme sadece tek el kullanılarak yapılmalıdır. Yarışmacı isterse yüzeyi kullanabilir. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

C1c) Çözüm sırasında yarışmacı bir eliyle bulmacaya dokunduktan sonra diğer eliyle dokunamaz. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

D: Ayak ile Çözüm

D1) Makale A'da anlatılan standart prosedürler geçerlidir.

Ayak ile Çözüm'de ek olarak geçerli olan kurallar aşağıda belirtilmiştir.

D1a) Yarışmacı çözümü bir sandalyeye oturarak, yere oturarak veya ayakta yapmalıdır.

D1b) İnceleme ve çözme bölümlerinde yarışmacı sadece ayaklarını (çoraplı veya çorapsız) ve zemini kullanmalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

D1c) Vücudun diğer herhangi bir parçası veya herhangi bir obje küpe dokunmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

D3) Çözüme Başlama

D3a) Yarışmacı ayaklarını zamanlayıcının sensörlerine yerleştirmelidir.

D3b) Yarışmacı çözüme başlamak için ayaklarını sensörlerden kaldırmalıdır.

D4) Çözümü Bitirmek

D4a) Yarışmacı çözümü bitirmek için ayaklarını zamanlayıcının sensörlerine yerleştirmelidir.

E: En Az Hamle ile Çözüm

E1) Kuralları Makale A'da anlatıldığı gibidir.

En Az Hamle ile Çözüm'de ek olarak geçerli olan kurallar aşağıda belirtilmiştir.

E1a) Bir çözümün uzunluğu en fazla 80 hamle olabilir.(Hamleler ve rotasyonlar)

E2) En Az Hamle ile Çözüm prosedürü:

E2a) Hakem tüm yarışmacılara üstünde bir karıştırma dizisi ile bulmacanın karışmış halinin resminin olduğu bir kâğıt verir. Hakem kronometreyi çalıştırır ve “Başlayın” der.

E2b) Yarışmacılara bulmacayı en az hamle ile çözmeleri için 60 dakika verilir.

E2b1) Bir hakem ne kadar sürenin kaldığını 30. dakikada, 50.dakikada, 55.dakikada ve 59.dakikada yarışmacılara duyurmalıdır ve 60. dakikada “Dur” demelidir.

E2c) 60 dakikanın sonunda yarışmacı çözümünü Makale 12 de anlatılan notasyona uygun bir şekilde yazmış olmalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

E2d) Çözümlerin hamle sayıları Makale 12 de yazdığı şekilde hesaplanır.

E2e) Yarışmacının çözümü karıştırma algoritmasına benzer olmamalıdır. Cezası çözümün geçersiz sayılması.

E2f) Yarışmacı çözümünü açıkça anlatabilmelidir.

E3) Yarışmacı belirtilen objeleri kullanabilir: kalem ve kâğıt (ikisi de hakem tarafından sağlanır), 3 bulmaca (yarışmacı tarafından getirilir), sınırsız renkli yapıştırma (yarışmacı tarafından getirilir.).

E3a) Yukarda belirtilen objelerden farklı bir objenin kullanılmasının cezası çözümün geçersiz sayılmasıdır.

F: Clock Çözme

E1) Kuralları Makale A'da anlatıldığı gibidir.

Clock Çözüm'de ek olarak geçerli olan kurallar aşağıda belirtilmiştir.

F2) Karıştırma

F2a) Karıştırmadan sonra hakem bulmacayı stackmat'ın üzerinde duracak şekilde yerleştirir.

F3) İnceleme

F3a) İncelemeden sonra yarışmacı bulmacayı stackmat'ın üzerinde duracak biçimde yerleştirir.

G: Magic (ve benzeri yapbozlar) Çözümü

G1) Makale A'da anlatılan standart prosedürler geçerlidir.

Magic Çözümü'nde ek olarak geçerli olan kurallar aşağıda belirtilmiştir.

G1a) Yarışmacı, yarışma saatinin önünde hazırlık çözümleri yapabilir. Yarışmacı hazır olunca ve hakem onaylayınca asıl çözümler başlar. İlk asıl çözümünden sonra yapılan her çözümün süresi alınır

G2) Karıştırma

- G2a) Bulmaca karıştırılmaz.
G2b) Bulmacanın üstü hakem tarafından örtülmez.

G3) İnceleme

- G3a) İnceleme bölümü yoktur.

G4) Çözüme Başlama

- G4a) Bulmaca yüzey üzerine yatay bir şekilde konmalıdır, iki yüzü de üstte olabilir.

H: Çoklu Gözü Kapalı Çözüm

H1) Standart prosedür Makale B de anlatılmıştır(Gözü Kapalı Çözüm).

Çoklu Gözü Kapalı Çözüm için ek kurallar aşağıda belirtilmiştir:

H1a) Yarışmacı çözmeye başlamadan önce her denemede kaç tane Gözü kapalı çözüm yapmak istediğini söylemelidir(>1).

H1a1) Yarışmacı yarışma başladıktan sonra bulmaca sayısını değiştiremez.

H1a2) Her yarışmacının seçtiği bulmaca sayısı yarışmanın başlangıcına kadar saklı kalmalıdır.

H1b) Ezberleme ve çözme süresi her küp için 10 dakikadır, kronometreyle ölçülür.

H1b1) Süre bittiğinde çözüm durdurulur ve kaç tane küpün çözülüp kaç tanesinin çözülmediği sayılır.

1c) Küplerin tamamının çözümü için azami zaman 60 dakikadır.

Z: İsteğe Bağlı Kurallar

İsteğe Bağlı Kurallar, yarışmayı yönetmek için ekstra olanaklar sağlar. Organizasyon takımı aşağıdaki kuralların birini ve bir kaçını uygulamaya karar verebilir.

İsteğe Bağlı Kurallar'ın kullanımı için WCA Kurul'unun onayı alınmalıdır.

Z1) Organizasyon takımı kayıt sırasında karıştırma için yarışmacıların bulmacalarını toplayabilir.

Z2) Organizasyon takımı bir yarışmacının en fazla kaç kategoriye katılabileceğini belirleyebilir.

Z3) Organizasyon takımı bir kategorinin bir raundu için yarışmacıları ilgili yarışmanın sonuçlarına bakarak seçebilir.

Z4) Organizasyon takımı kategori başına katılabilecek maksimum yarışmacı sayısı belirleyebilir. (Sınır dolana kadar gelen herkes yarışır, kaç kategoriye girdiğine bakılır, WCA dünya sıralamasına bakılır.)

Z5) Organizasyon takımı bir yarışmacının belirli kategorilerde yarışmasını yasaklayabilir.